2005年 总第192期



Popsoft

半月刊

大众软件®

www.popsoft.com

和娱乐的第一选择

07



一个世界在等待...



赠送目标公司
天骄II新手开户卡


ISSN 1007-0060

邮发代号：82-726

零售价：￥6.80元

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN



丑丁

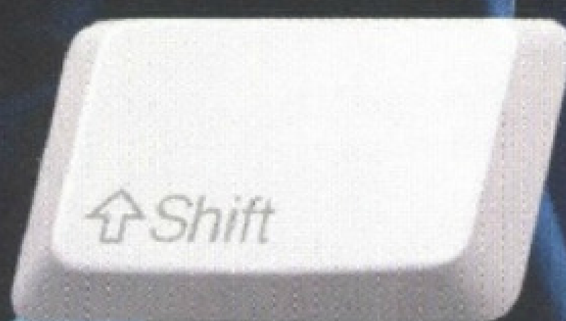








智慧演绎 无处不在



MOTO

无缝同步PC，快意切换生活

摩托罗拉 MPx220

120万像素智能手机

- 内置120万像素数码相机，并支持短片摄录回放
- 内置移动MSN® Messenger#
- 内置Windows Mobile™ 平台，可同步邮件/联系人/日程安排
- 内置Windows Media® 媒体播放器，支持MP3/WMA/WMV
- 内置Pocket Internet Explorer®，可浏览HTML网页#
- 支持蓝牙连接，支持mini SD外存储卡▲



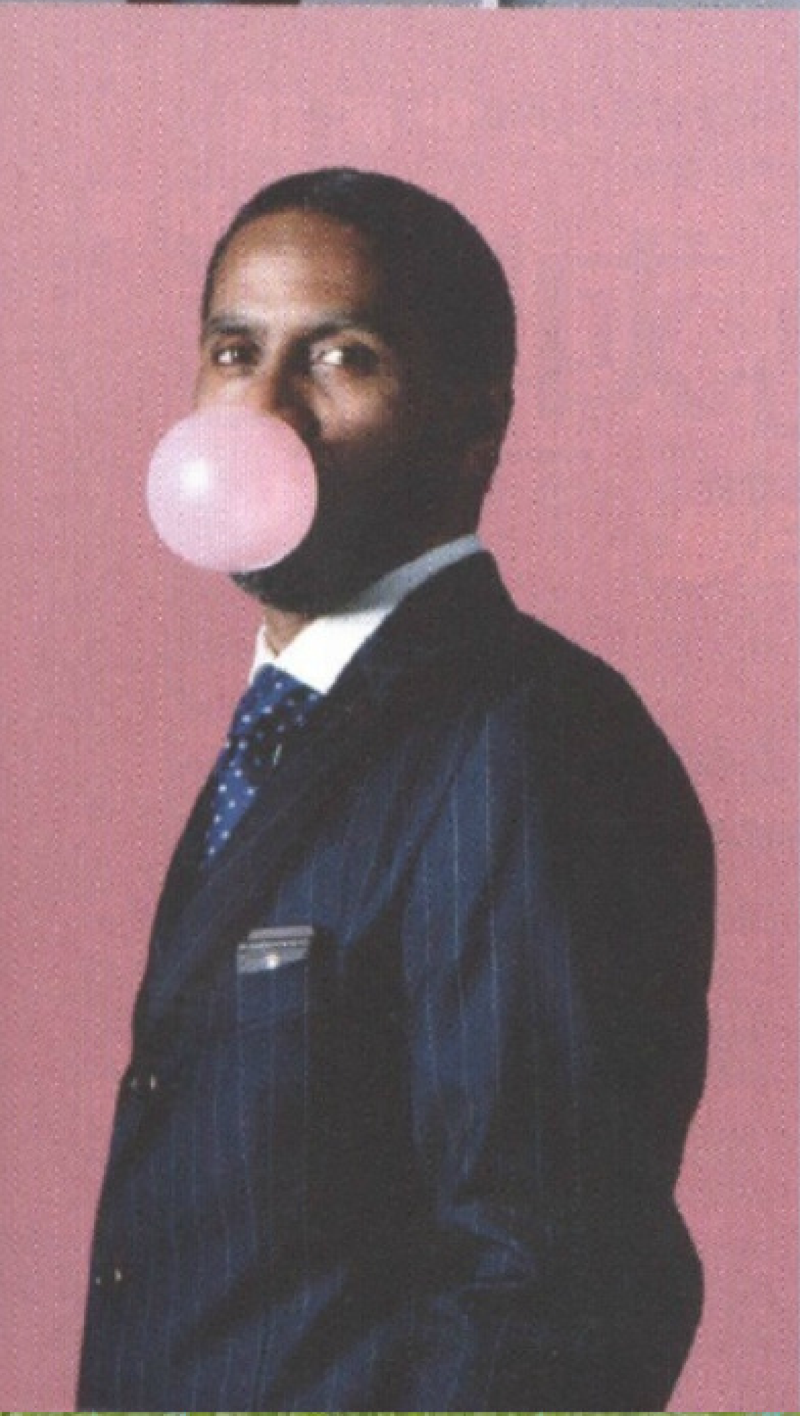
Microsoft

您的潜力，我们的动力









当心感染



如你所见，这里到处充斥着让你感到不可思议，超乎寻常的人们。他们很少按世俗规定的常理出牌，不习惯将工作和娱乐划分得泾渭分明，而是以将二者混为一谈为乐事。最关键的一点是——他们居然利用先进的手机做为工具，毫无阻碍地随时转换着自己的生活方式，任意地将工作和娱乐操控得自在自如，从而达到他们享受生活、纵情自我的目的。

发现之旅

●内置120万像素数码相机 支持短片摄录回放

堵车的瞬间，在路边橱窗里看到了寻找已久的样品；困倦的下午四点，在办公室里偷偷来一场昨晚的聚会回放……他们中有的人就是这样用百万像素相机和短片摄录功能，随时发现着身边的奇闻趣事和美好瞬间，并把它们记录收藏据为己有。

移动上网，咨讯随行，HTML网页[#]随你浏览

●内置Pocket Internet Explorer®

他们中有的人从不坐在堆满文件的狭小格子间和办公桌前，睁大疲惫的双眼紧盯电脑，而是用手机中的IE浏览器，在任何他们认为是舒适自在的环境中上网搜寻资料，并说只有这样，才能体验随时随地进行网上冲浪的快感和乐趣。

闲聊工作两不误

●内置移动MSN®Messenger[#]

他们中有的人身为公司管理阶层，却很少衣冠楚楚端坐在办公室内办公，而是经常身穿休闲装舒适地躺在家中的摇椅上，悠闲地用手机里的MSN®Messenger[#]遥控指挥日常事务，群组会议和即时八卦，随时尽享。

摩托罗拉 MPx220



120万像素智能手机

MP3/WMA/WMV尽情收录，个性铃声DIY

●内置Windows Media®媒体播放器

在车里用手机看电影，在餐馆用手机欣赏音乐……还有的人将PC或CD里的各种古怪音乐或奇异声响自制成个性MP3铃音，每当铃声响起，就会让人感觉到他的与众不同。

全PC界面，邮件/联系人/日程安排轻松同步

●内置Windows Mobile™平台

散步时也能收取邮件，比私人秘书更周到的日程提醒，无须输入，联系人资料也与电脑同样详尽……他们中的一些人同步手机和电脑，即时更新信息资料，把事务安排的清晰明了，在百忙当中竟然能做到滴水不漏，经常引得别人又嫉又妒而他还做无辜状。

无线 无限

●支持蓝牙连接/mini SD外存储卡[▲]

他们中有些人对插线拔线这样的琐事深恶痛绝，于是用蓝牙耳机、蓝牙车载等技术，把最后一米的束缚也抛之脑后；他们已经没有兴趣购买最新的DVD，而宁愿把电影片段都放在了迷你大容量存储卡里，通过手机观看。

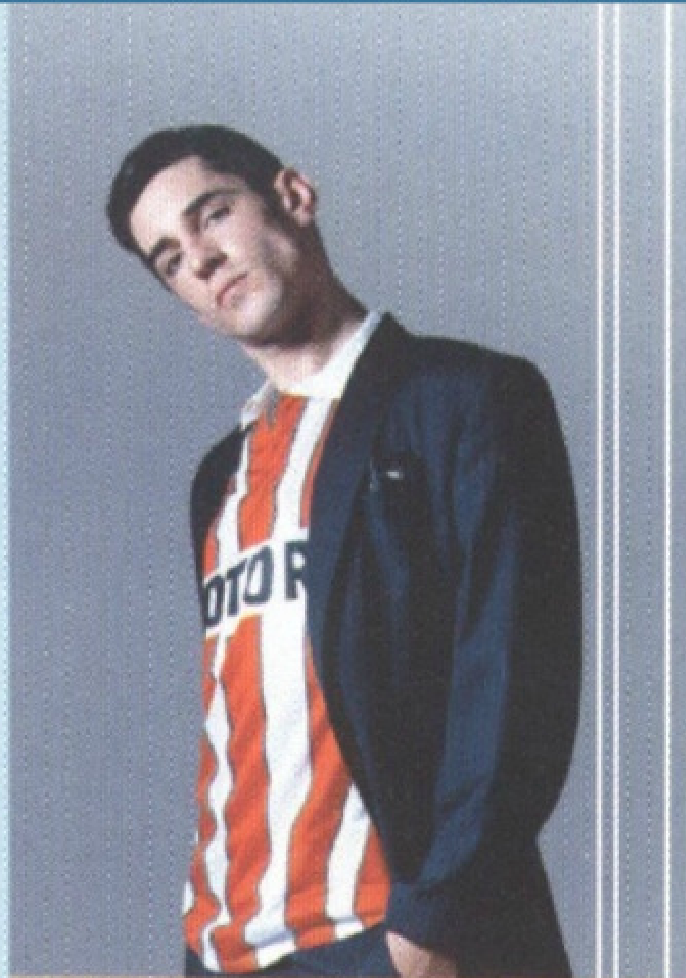
……

……

好了，现在你总算认清了他们的真实面目了吧?他们就在你的周围左右，伺机而动，诱惑你、渗透你、同化你，打乱你被条条框框、陈规旧习规划好的日子，让你波澜不起的平静生活变得和他们一样新鲜而刺激。所以要切记，

特别注意每一个用MPx220的家伙，否则，下一个被他们感染的人有可能就是你，除非你拥有足够的刻板和教条。

需要开通GPRS网络数据功能　▲ 需另行购买









下期预报

实用软件： 2004年度优秀中国共享软件评选活动揭晓

硬件评析： 拥抱数字生活——Cebit 2005现场报道

专题企划： 《魔兽世界》中文版内测第一时间关注

龙门茶社： “仙剑”在TV里重生？

主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
社　　长　高庆生
总　　编　高庆生

执行主编　王晨
编 辑 部　田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立
　　　　　安昌健 何先进 朱良杰 李卓
专题记者　汪铁 郭都 张宇 李刚 王棐 杨旸 高亮
美术总监　祁津忆
本期责编　李卓
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码　100036

广 告 部　高建京（主任）
　　　　　李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话　010-88118588-8000
传　　真　010-88135604
发 行 部　陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话　010-88118588-1602
传　　真　010-88135614

平面设计　林静 扈晓玥 毛森
印　　刷　深圳利丰雅高印刷有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　　中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号　ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
读者俱乐部　010-88118588-8000
广告许可证　京崇工商广字第0036号
出版日期　2005年04月01日
零 售 价　人民币 6.80元
　　　　　港　币 20.00元
　　　　　美　元 4.95元
　　　　　新加坡元 9.00元

CONTENTS 目 录

2005年第07期 总第19

CONTENTS 目录

2005年第07期 总第192

10年200期

"光阴似箭，日月如梭"，像这样耳熟能详的词汇，只有在一个人长大很多年之后，才会在某个瞬间真正懂得。

转眼之间《大众软件》已经陪伴我们度过了10个春秋。回首10年，一本骑马订、黑白印刷、64页的月刊读本，渐渐成长为今天200页彩色印刷的半月刊。回首过去，还有什么能比"光阴似箭，日月如梭"这短短的8个字更能描述我们今天的感受呢？我们亲历这一过程中的酸甜苦辣，而且我们发现这些所有的感受，最后都化为千千万万热心读者的支持和鼓励，值得了。

1995年8月大众软件第1期正式出版，2005年的8月将迎来大众软件第200期的诞生。在这样特殊的时刻、特殊的日子里，不做些什么来回报给我们的读者，看来实在是过意不去，对不起大家了。那么在接下来的几个月中，我们将为读者献上什么呢？

首先是"寻找大软同路人"的活动。我们将寻找这10年来一直不间断伴随《大众软件》成长的读者、作者，让他们亲自谈谈自己的感受。

第二个活动相信更能吸引大家，那就是大众软件10周年暨第三届大众软件读者调查活动。在这个活动里，我们设置了总价值50万元的大奖。它与前两届读者调查活动相比……

我们的第三个计划，将会让大家觉得很轻松，那就是我们将从参与评选"大众软件游戏娃娃"的读者中，选出3名幸运者亲身参加我们的10周年庆典，并与游戏娃娃亲密接触。

我们还将参与举办一项重大的电子竞技比赛——第一届中国国际数码赛车邀请赛，请大家关注你家周围的网吧，也许很快就要报名喽。

如果你都不能亲自参与这些活动，那也不用着急，你还将获得更大的收获，那就是我们将在今年，陆续推出：《大众软件2005精华本》、《国产游戏10年》、《2004游戏年鉴》等单行本图书。

当然，与《大众软件》第200期相比，这些所有的活动和计划都将显得黯然失色。我们将推出令读者惊喜的200期杂志。至于这个惊喜会有多大，内容究竟是些什么，现在还是个谜……在这个惊喜面前，人人平等……

不知读者朋友您对我们的这些活动和计划中的哪一个更感兴趣。您希望在200期中看到哪些内容呢？呵呵，不如写信给我吧。

《编辑部报告》写到了这里，我的笔停住了。我在想，当《大众软件》10周年庆典的时候，如果有读者问起我为《大众软件》做了什么，经历了哪些难忘的事。我会告诉他，我要说的话，我所经历的记忆，都凝结在那一摞摞厚厚的杂志里了。

归结起来，只有3句话。

和我们的读者一样，我期待着这本杂志的每一期能带给我新的惊喜。

我知道这每一本杂志里，都有全部读者的参与。

希望在10年庆典之际，我们全体编辑、记者能与读者们团圆。

期待、参与、团圆。

King@popsoft.com.cn

完成于10周年的黎明

人人有礼大派送

林晓：TOP TEN投票与评刊的方法，大家留神每期杂志中央的读者咨询卡，还有这里留下的网页地址。我们为热心的参与者准备了丰富的礼物。

本期赠送的礼物是当当网购物卡，可在网上做为10元现金使用。礼券号及详细使用方法见杂志内的读者咨询卡。已经有了将近6年历史的当当网上书店（www.dangdang.com）是全球最大的中文网上图书音像商城。当当网由美国IDG集团、老虎基金、卢森堡剑桥集团、日本软库(Softbank)和中国科文公司共同投资，面向全世界中文读者提供超过30万种类中文图书及音像类文化商品，每天为成千上万的网上消费者提供方便、快捷的网上购物服务，并连续5年市场份额稳居国内电子商务市场第一名，目前在全国拥有600万用户。



TOP TEN投票幸运读者名单

信投：方法与选票见每期杂志中所夹的读者咨询卡

幸运投票者将获得《洋话连篇——复读博士》软件与《信徒II——精灵之崛起》游戏各一套

北京	赵健欣	河南	蔡学联
吉林	张　磊	天津	林　健
陕西	赵建飞	山东	张　军
湖北	武超群	辽宁	朱超杰
四川	刘方亮	广东	杨雨林
河北	杨鹏飞	浙江	刘启凡
江苏	陈庭璧	上海	曹楠阳
新疆	李　杰		



网络：投票地址：http://topten.popsoft.com.cn

幸运投票者将获得《洋话连篇——复读博士》软件与《信徒II——精灵之崛起》游戏各一套

河北	王　洋	云南	李镇宏
山东	李　飞	贵州	谢满象
吉林	刘　里	云南	朱科润
江西	陈　常	山东	李　源
广东	张　欣	四川	陈运吉



手机投票：查询网址：http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

将获得这些礼物中的一种：《英雄王座》组装人偶，数字鱼手机随身充，数字鱼发带、护腕

130××××0823

135××××7873

137××××9864

138××××4110

138××××3427



手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡。

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本编辑部不负责补寄。

华硕2005的“薄·乐”之道

■本刊记者 冰河



3月2日，华硕电脑在京举行了一场主题为“薄·乐·2005”的笔记本策略新闻发布会，同时正式推出3款采用Sonoma移动平台的轻薄型笔记本电脑W3A、W5A、V6V。针对目前笔记本电脑市场上存在的轻薄与娱乐性能无法兼顾的现象，华硕提出了笔记本电脑需要“轻薄娱乐”的理念。W3A、W5A、V6V三款新品紧紧围绕Sonoma移动平台的核心功能，并凭借华硕自身的研发设计能力，将轻薄外观和娱乐性能相结合，使笔记本电脑满足多媒体娱乐需求。

现场发布的3款新品中，V6V是目前全球最轻薄的15英寸大屏笔记本电脑，重2.45公斤、厚2.54厘米；配备ATI Mobility RADEON X600独立显卡。W5A是内置130万像素超高精度摄像头的12英寸轻薄宽屏笔记本电脑，重量仅1.6公斤，配有超强声频芯片和内置麦克风，结合便捷的无线接入技术，可轻松实现移动网络视频会议和移动视频通讯、聊天、录音等功能。14英寸轻薄宽屏笔记本电脑W3A重量仅2.0kg，采用目前最强劲的独立ATI M9700显卡，可满足高品质的3D游戏和影音碟片；宽屏LCD提供更高清晰的画质，并克服了普通笔记本屏幕在阳光等强光线下变暗的缺陷。由于英特尔新推出的Sonoma移动平台技术中，新的915芯片组采用了第二代显示节电技术，可减少背景灯的耗电量从而提高电池的使用寿命；华硕在此基础上，将自身独创的Power 4 Gear+节电技术融入其中，结合软件控制CPU、芯片组和硬盘的性能，调整笔记本工作状态。依据一般使用者平常的习性，预设了8段不同的电力与效能设定档位，利用一键控制，直接调整电池使用时间与性能比，进一步增强了笔记本电脑省电功能的使用弹性。例如华硕W5A的电池使用时间，最长可达8小时。

发布会上，华硕电脑全球营销总经理曾锵声先生针对2005年全球市场的业务发展策略发表了讲话，并表示对华硕笔记本电脑在大陆市场的发展前景充满信心。随后，华硕电脑中国业务事业群总经理许佑嘉，向与会者介绍了华硕笔记本电脑的发展策略及未来方向。他说：在当今的笔记本市场中，更多的娱乐性需求正在迅速崛起，华硕笔记本将始终坚持以人为本的理念，向着商务和娱乐融合共进的方向发展。华硕全球形象设计师柯连田，则在演讲中提出“轻·简·乐·新·风·尚”六字理念，全面系统地阐释了华硕笔记本关于轻薄娱乐的全新设计思路。P

半月看点

诺基亚庆祝在华20周年

2005年2月23日，诺基亚在北京举办新闻发布会，庆祝诺基亚进入中国20周年。诺基亚公司董事长兼首席执行官约玛奥利拉率全球及中国多名高管亮相，其中包括2005年被任命为诺基亚中国董事会董事长的诺基亚公司执行副总裁兼移动电话事业部总经理康培凯（Olli-Pekka Kallasvuo）、诺基亚公司执行副总裁兼网络事业部总经理白伟贤（Simon Beresford-Wylie）。诺基亚公布了该公司2004年在中国市场的业绩，同时宣布了诺基亚中国未来发展战略和新举措。

雅虎迎来10周年诞辰

2005年3月2日，雅虎（Yahoo!）公司迎来了它的10周岁生日。作为在全球范围内举办的庆祝活动之一，雅虎公司创始人杨致远（Jerry Yang）、董事长兼首席执行官特里·塞梅尔（Terry Semel）以及创始人大卫·费罗（David Filo）等高层领导，上午出席了纳斯达克股市的开市仪式，并一起敲响了交易钟。

江民315宣战木马病毒



2005年3月8日，江民科技在北京召开主题为“消费者质量与权益”的新闻发布会，宣布于3月15日推出KV2005AAA版新品安全软件。该产品是国内首款获得质量信誉最高等级AAA级的安全软件，可从注册表层面防范木马病毒，并具备网络智能升级、手动添加特征码两种升级途径。此外，江民科技总经理杜红超还透露，江民已同微软公司合作进行64位操作系统安全软件的开发工作，新产品将很快问世。

“上网助手”杯原创软件大赛闭幕

2005年2月28日，主题为“触发原创灵感 发掘软件人才”的“上网助手”杯中国原创软件大赛颁奖典礼在北京天伦王朝饭店召开。此次大赛前后历时2个月的时间，收到来自全国的软件作品共计420件，参赛软件几乎涵盖了网上生活的方方面面。来自四川的刘辉和来自黑龙江的张洪禹与雷量（联合开发）包揽了一等奖的两个名额。

微软亚洲研究员升级院士

近日，美国国家工程院（National Academic of Engineering）宣布：现微软亚洲研究院高级研究员、世界图形学专家Kurt Akeley博士，因其在3D图形架构及开放式图形语言定义等方面的突出贡献，被授予美国国家工程院院士称号。

Kurt Akeley博士是迄今为止与中国有关的第六位美国国家工程院院士，另外的5位分别是高锟、王淀佐、郑哲敏和宋健以及来自中国台湾省的专家张俊彦。

上市信息

飞利浦发布2005新战略



飞利浦于3月1日在北京隆重召开了主题为“精于心，简于形”的2005年战略及新品发布会，宣布2005年飞利浦将力求实现产品的简洁实用，并发布了6系列10余款LCD新产品。6系列新品的特点首先体现在显示质量的提升，新品中的B系列和P系列产品全面配置了飞利浦独创的完美面板（perfect panel）技术，率先向用户承诺“无坏点”。此外，P系列将全部采用智亮技术中最新研发出的“光感眼技术”，可自动侦测周围环境亮度的变化，通过模块化菜单自动调节显示器亮度的大小。会上还同时发布了飞利浦自有品牌的两款键盘鼠标套装。

BenQ引爆液晶新势力

国际知名液晶显示器品牌明基（BenQ）在全国范围内推出了“BenQ引爆液晶新势力”的大型活动。活动中的主要产品为FP71G和FP71E+。FP71G的对比度达600：1，亮度350cd，响应时间12ms。而FP71E+则是一款8毫秒响应时间的LCD显示器，最高亮度300cd。两款产品都采用了BenQ独有的Senseye神彩科技纯数字图像色彩增强技术，能智能改善图像质量。活动中，购买FP71E+的消费者，将有机会免费获得价值588元的豪华法拉利遥控赛车一台。



长城显示器重振2005



长城显示器2005年市场策略暨新品发布会于2月25日在人民大会堂隆重召开。此次发布会的主题是“晶彩绝艳 雷动中国”。会上，发布了长城显示器2005年最新的市场战略，4款液晶新品也同时登台亮相。会上，提出长城显示器“无畏、无间、无忧”的全新市场战略，希望能重新振兴长城电脑曾经的辉煌。

Ipswitch实施“精品战略”

3月7日，美国Ipswitch公司联合在华总销售商北京昆仑联通科技发展有限公司在京举行新闻发布会，宣布推出两套专门针对并满足中小企业用户内部协调管理和网络管理需要的软件产品Ipswitch Collaboration Suite（ICS）和

软件自由主义者的狂欢节

■本刊记者 冰河

2005年2月28日至3月3日，中国的开源软件爱好者们迎来了属于自己的“2005中国开源软件周”。由于开源软件自身开放的优势，在业界得到越来越多的支持，开源软件的开发和商业应用已成为各个国家和地区竞相投入的领域。在良好的发展环境下，如何让中国的开源软件爱好者更多地与国外展开交流，一直是国内有关组织和爱好者们致力推动解决的关键问题。“开源软件周”正是在此指导思想下进行的一次尝试。

此次“2005中国开源软件周”活动主要包含3个部分：亚洲Debian小型会议、第五届亚洲开源软件研讨会、2005开源编程节。3项活动都是首次在中国大陆举行。其中Debian是一个国际志愿者联盟，致力于自由软件开发并宣扬其理念，以其非盈利性质、完全开放却又严格管理项目开发的特点而著称。亚洲开源软件研讨会（AOSSS）则是由日本国际信息化协作中心发起的亚洲开源理念者研讨会，就亚洲国家在开源软件开发合作、项目审理、资源共享、软件标准化和本地化等开发中诸多的实际问题定期进行商讨解决。此次在中国召开的会议，着重讨论的是开源软件人才的资源开发和流动。来自亚洲21个国家和地区的科技决策者、产业学术界代表以及开源软件开发技术代表约300人参加了会议，讨论并达成了亚洲相关地区在人力资源开发培养上的合作意向。

相对于会堂上决策者们正襟危坐的发言讨论，3月2日在北京上地中关村软件园召开的2005开源编程节，更像是一场软件自由主义者的狂欢。在中国软件行业协会、中国开源软件（OSS）推进联盟的精心组织下，众多开源软件开发人员在国家应用软件质量监督检测中心，参加了由新华科技集团、国家应用软件质量监督检验中心承办的“2005开源编程节”，以自己的方式展开了两天的通宵较量。“开源编程节”始于2001年美国一个致力于面向对象的编程系统语言及应用的民间组织OOPSLA举办的“编程节”活动，希望通过聚会让编程爱好者互相认识，通过团队合作，解决现实中编程方面的问题。由于“编程节”让外人看似孤僻古怪的编程高手们从虚拟世界回到现实世界中，大家能面对面地互相切磋、交流，集思广益，从而越来越成为一个重要及受人注目的活动。



自由共享的软件开发精神，在现代商业社会环境下显得如此格格不入。如何让开源软件在商业开发中保持自己的活力和精神，国际国内的爱好者都在不懈地努力。

惠普家用电脑换“新装”

■本刊记者 电子土豆



2005年3月3日，惠普（HP）在北京举办以“数码·娱乐·银时尚”为主题的发布会，推出新一代Pavilion（畅游人）系列家用电脑。新的畅游人系列脱去了原先惠普家用电脑相对保守的“黑色外衣”，全部换上了时尚靓丽的“银色新装”，并采用流线型的圆弧边设计。据悉，此次惠普家用电脑的“换装”在全球范围内进行。

这次发布的新款Pavilion家用电脑包括A、U、W三个系列19款机型，价格从3999元到9999元，均提供3年部件免费保修服务。其中A系列采用AMD Sempron（闪龙）或Athlon（速龙）64处理器，价格最低的一款a1010cl为3999元，配备Sempron 3100+处理器、256MB DDR400内存、80GB 7200r/min硬盘、16×DVD光驱和17英寸纯平显示器。而U、W系列则采用Intel赛扬D或P4处理器，起价为4999元。所有机型均标配IEEE 1394、USB 2.0接口及9合1读卡器。值得一提的是，新系列中的w5086cn机型还配备了使用HP LightScribe盘面光刻技术的DVD±RW刻录机，可直接在特制的CD或DVD光盘上刻出丝网印刷效果的标签。

惠普（中国）有限公司消费电脑产品部副总裁陈国维在发言中表示，惠普选择银色作为全线产品的外观颜色，符合消费数码行业时尚化、人性化、电脑家居化的发展趋势，同时也能与惠普科技娱乐创新的品牌形象和HP其它数码产品的外观协调统一。

记者问道，由于目前许多国内家庭用户在购机时仍十分注重CPU的品牌和型号，惠普在主流家用机型中大量采用了在国内品牌影响力相对较弱的AMD处理器，那么是否会针对相关机型采取更加强有力的推广策略。陈国维回答说，用户购买家用电脑首选看重的是整机的品牌，惠普的家用电脑具有较高的品牌信赖度和科技含量，所以他相信，用户会首先因为信任HP而作出品牌选择，然后才会去看配置。

针对记者提出的过去惠普家用电脑在销售和服务网络建设方面的问题，陈国维解释说，目前惠普已在全国80多个大中城市建立了销售和服务网络，并委托经过严格培训的专业服务公司来提供本地服务，且经常进行监督和考核（比如以用户的名义去测试服务质量）。因此，与2年前惠普刚开始在国内推广Pavilion家用电脑时相比，这方面状况已有很大改善。至于惠普“三年金牌上门服务”，并不仅仅限于前面提到的80多个城市，除了小部分偏远区域外均能覆盖到。P

WhatsUpProfessional。据悉，这是Ipswitch公司（中国）细化市场需求，创新产品设计所实施“精品战略”的重要组成部分。

NVIDIA发布极速移动显卡

2月25日，NVIDIA公司正式发布了GeForce Go 6800 Ultra移动GPU。该产品将应用于即将上市的戴尔Inspiron XPS第二代笔记本电脑上。此外，戴尔的产品还采用了业界唯一面向高清多媒体内容的嵌入式视频处理器——NVIDIA PureVideo技术，能实现更卓越的视频品质。

艾尔莎A6系列显卡面世

艾尔莎（ELSA）日前将GeForce 6系列核心引入AGP平台。两款为中高端用户量身打造的艾尔莎影雷者A660和艾尔莎影雷者A620显卡已于近期大量上市。影雷者A620基于NVIDIA GeForce 6200显示芯片，核心频率与显存频率分别为300MHz和550MHz，搭载128MB显存，是目前艾尔莎旗下GeForce 6最佳性价比解决方案。而影雷者A660则基于GeForce 6600显示芯片，附赠价值78元的正版DOOM3游戏，是艾尔莎面向AGP平台玩家推出的新一代游戏专用显卡。**市场报价：A620/1099元，A660/1499元。**

讯宜日立7K400硬盘上市

近日，日立硬盘国内总代ORBBIT讯宜向国内市场正式推出7K400硬盘。这款具有400GB容量的硬盘，能储存100 000首高品质MP3音乐或45小时HDTV广播节目或40 000册电子图书，提供并行ATA和串行ATA两种接口；采用5磁碟设计，单碟容量80GB；采用流体动态轴承马达技术，转速7200r/min，适用于电影下载、影音编辑等家庭多媒体应用及各种行业用户需求。**市场报价：3700元。**

精英KV2 Lite瘦身示爱

精英科技又推出K8平台一款亲和之作——精英KV2 Lite。产品采用目前K8平台最成熟且最富于效能的VIA K8T800 Pro+VT8237芯片组组合，支持AMD 64位Socket 939 Athlon 64 FX处理器。提供4个DDR DIMM，支持最高扩充容量达4GB的DDR400内存，双通道工作模式下可实现6.4GB的传输带宽。由于AGP总线频率和PCI总线频率可通过BIOS自由调节，对于超频用户具有非常大的吸引力。

威盛PT系列芯片组问世

威盛电子于2月24日公布了支持英特尔“奔腾4”平台的威盛PT系列芯片组，为主板制造企业及其用户提供了一个由现有体系到PCI Express架构和DDR2内存等新技术顺利过渡的途径。这一芯片组系列包括面向主流产品市场的威盛PT880 Pro芯片组、PT894芯片组和面向工作站及顶级用户市场的PT894 Pro芯片组。

爱国者全能数码伴侣亮相



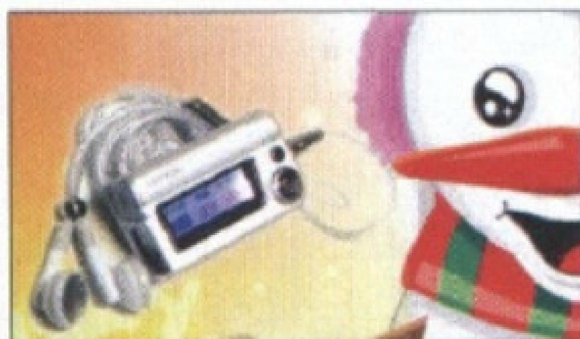
爱国者日前推出一款全能数码伴侣产品——数码“嘉年华”P670。该产品具备双向OTG技术，具有移动存储、数码相机伴侣以及数码产品交互管理等各类功能，可完全脱离PC，独立实现资料交互、文件转存

以及数据管理等操作。产品外壳采用了合金制成的太空金属材质，表面经阳极氧化特级处理，异常坚固。具有包括“液压平衡滚轴系统”、“硅氧盘片”、“流体动态轴承马达专利技术”以及“触点隔离减震系统”在内的“3+1”重物理核心防护方案，能承受1.8米自由落体的冲击。**市场报价：2999元。**

丹丁DX9迷你MP3问世

近日，JNC的子品牌丹丁日前在国内发布号称全球体积最小的迷你型真彩屏MP3丹丁DX9。该产品采用了经典的直板造型，55mm×26mm×15mm的体积，重仅37克；采用了65k色的TFT真彩屏，有：靓银、艳红、湖蓝、酷黑等多款外壳可供选用。

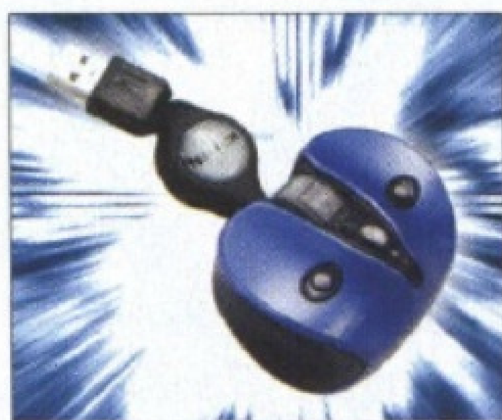
盈通新款MP3上市



深圳盈通数码科技有限公司日前推出了自有品牌的MP3类产品，首款自主研发的256MB彩频MP3产品G520已上市。该产品采用ALI T6284高档MP3解码芯片，除支持MP3格式，还加入了对WMA常见格式的支持，内置128×160点阵的65536真彩色液晶彩屏，支持SD、MS、MMC 256MB的超大容量和图片浏览功能；提供超长（32小时）录音以及数码语音复读功能。**市场报价：256MB/999元。**

新贵推出“小豹”光学鼠标

新贵科技日前向国内市场正式推出“小豹”MS-051OU笔记本电脑专用光学鼠标。该产品采用横向独特外观设计，银蓝按键衬托经典银黑底座，无需驱动程序即可实现6个上下翻页、视窗切换、上下级菜单切换等6项功能。内部采用安捷伦IC芯片，性能精准灵敏、稳定可靠，无需定期清洁；体积约两指大小，便于携带。**市场报价：118元。**



促销新闻

新天下科技旗下的15″液晶显示器——小影霸KF15M近日以1499元的价格进入市场。

自3月1日起，凡购买麦博梵高361音箱的用户有机会获得“荧光鼠标手枕”，买一送一，送完为止。

惊鸿一瞥

AOC冠捷电子荣获2005中国IT市场年会两项大奖。

3月5日，NVIDIA在亚洲设立的第二家游戏体验中心于广州太平洋电脑城（二期）4楼隆重开幕。

2005年伊始，Provox（博声影音）正式宣布，其全国第一家专业体验店正式入驻上海港汇广场，开始接待顾客。

IT职位人气指数TOP TEN

2005年3月1日～2005年3月15日

针对应届毕业生的职位需求增加了不少，这对于众多忙于求职的莘莘学子来说，是一个非常利好的消息。

排名	职位	职位数量（个）	薪资指数（元/月）
1	区域销售经理	989	5500
2	高级windows平台程序员	876	5500
3	软件工程师	820	6000
4	客户代表	672	4500
5	网络管理（应届毕业生）	611	2500
6	夜间兼职数据处理文员	475	3000
7	C++开发工程师	456	4000
8	WEB开发工程师	374	5000
9	高级技术支持	281	5000
10	后备技术员	227	3000

感谢中华英才网提供数据。
www.chinahr.com

RocketBoy主板上市

■本刊记者 司马平安



RocketBoy——孟阳。这是一个平凡的名字，但他又是长城挑战赛（击败著名选手Fata1ity）与2004CPL决赛（获得冠军）中最为响亮的名字。这个帅小伙终于通过自己的努力让自己的赞助商升技公司下定了决心……

2005年3月4日下午，由升技公司和英特尔(中国)有限共同主办的RocketBoy AG8游戏主板发布会在成都市星美极限电子竞技中心举行，发布了第一款以中国游戏玩家ID命名的主板。它在研发过程中根据2004 CPL冠军RocketBoy的建议进行了针对性的设计，增加了许多游戏的要素，使之更加符合游戏玩家使用。会后，本刊记者对升技公司和孟阳进行了采访。据了解，升技RocketBoy AG8主板采用英特尔 915P/ICH6R芯片组，支持最新的英特尔 LGA775 奔腾4处理器、以及下一代PCI-E显示接口和双通道DDR内存，拥有非凡的处理速度。同时，RocketBoy AG8主板支持升技特有的uGuru技术，可以通过附带的游戏魔眼时刻洞悉电脑的“脉搏”，并且在游戏界面下轻松实现超频，增加了PC的安全性和稳定性。RocketBoy AG8主板还附送孟阳明星卡和RocketBoy电子竞技专用手套等精美礼品。此外，升技电脑北京办事处总经理廖世表示：“升技从纯粹的DIY硬件厂商到主办ACON4全球游戏大赛，再到签约孟阳（ID：RocketBoy），推出RocketBoy游戏主板，举办游戏课堂以及即将开始的游戏网吧公关计划，所有这些就是要打造一整套完备的‘游戏系统工程’来为中国的DIY游戏玩家服务，DIY、游戏相关产品将作为升技公司未来的主要增长点之一。此外，升技公司还将继续在2005年3月——6月携手英特尔等合作伙伴共同主办ACON5全球游戏大赛，通过大型的竞技游戏赛事来进一步提升升技以及合作伙伴的品牌在游戏领域的影响力。”

（产品详情请见本期“新品初评”栏目。） 



伸到桌面的手

■本刊记者 司马平安

很久以来我的脑子里都一直酝酿着一篇文章，它的标题大概是“IE犯的错”。想取这样的名字，并不等于文章的内容是要揭露IE这款软件在设计、编译、销售、宣传等方面所存在的问题，也不是准备打着反垄断的旗号，说一说微软这个“霸主”的存在对于整个产业进步的影响。我想写的是微软对于互联网时代的准备不足以及错误的判断。

这个错误是致命的，而且今天依然存在。为什么呢？想一想今天个人用户和网络的关系，你会发现用户是主动的，而网络是被动的。简单来说，一直以来都是我们在寻找网络，而不是网络在主动地紧缚着每个用户。IT业的其它几个领域可不是这样的。譬如，此时你的电话铃声响起，如果没有什么特别的情况，你一定会接。这就是一个信息，一个需要，通过一根存在或者不存在的“线”把你紧紧地抓住了。网络的发展“与众不同”。回想一下刚刚上网时，我们能做的只有浏览。查找、看、记忆或者忘记。用户是在主动地寻找，而不是被某种必需强迫而来。

微软要让IE火起来是铁了心的，否则当年也不会在一片怒骂声中硬是将它捆绑在Windows操作系统当中。今天，NETSCAPE的委屈似乎已经成为了历史，IE是世界上使用人数最多的浏览器。不过，微软赢了么？赢得了网络时代市场需求的主动权了么？

没有！

今天互联网的发展已证明，IE并不一定是微软当年最佳的选择。今天的互联网正在按照IT业的规律朝着更具有主动性的方向发展。或许，你每天清晨都有喝一杯牛奶的习惯。凌晨六点，正有一只手，拿着几种不同的奶瓶从无际的网络中伸到了你的嘴边。又或者你有抽烟的习惯，可你却总是叼着一根烟四处寻找自己的打火机，每当你急切烦躁的时候，又有另一只手从同一个地方伸了出来……这是两个夸张的例子，看起来有些不可实现。可今天的网络正是因为这些才会不停地向前。想一想你的QQ里的朋友正在等待与你视频联络的急切，或者是某个网络游戏中正有一场战争必须你的出现才能解决。还有那些用于团队协同工作的软件……过去有不少老板都要求自己的员工24小时不能关闭手机，而明天一定会有不少企业要求团队中的每个人不能断开与网络的连接。

互联网就是这样一步一步地在抓住你，令你不得不被它连接。

微软当年就有机会赋予互联网主动摄取用户的特点。因为，每一台电脑都代表着一位用户。而全世界有90%的电脑都在Windows家族的掌握之中。但是微软并没有从另外的角度去打开网络之门。它选择了IE，它让世界都认同浏览才是网络发展的关键。而在此之后微软似乎也发现互联网有另外的方向，所以我们才能看到MSN在微软一贯的作风下，一跃成为用户量最多的即时通讯软件。而OFFICE2003也把协同工作的特点展现到了一个全新的境界。

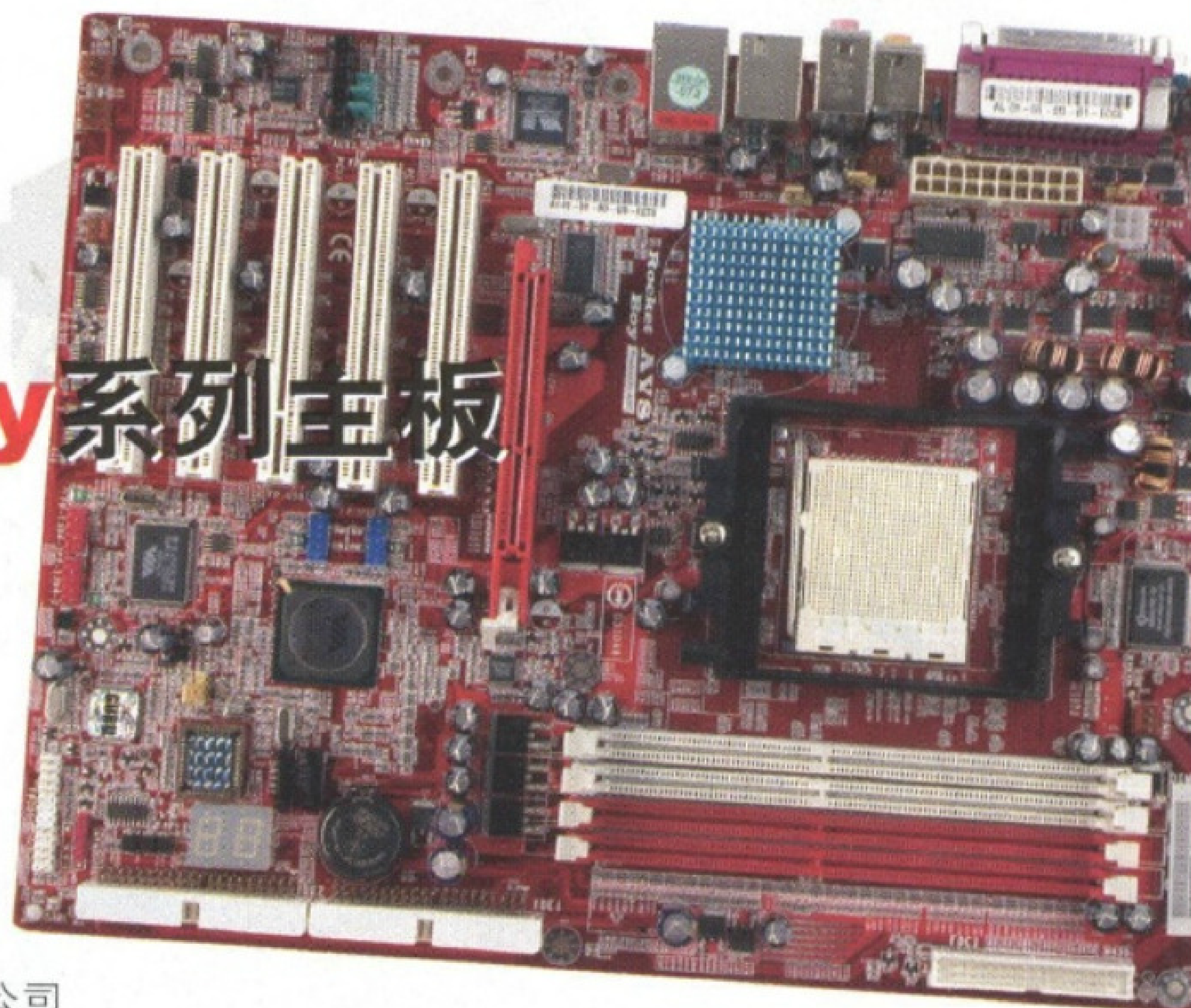
不过，在网络的世界里，放弃了先机的微软正要承受更多的威胁。今天，人们打开IE却在浏览着不同的网页，用不同的搜索引擎寻找着自己所需要的信息。而这些总是被IE圈在中间的网站与搜索引擎也正在利用IE给它们的机会在偷取着操作系统的核心。前两天Google正式推出桌面搜索软件便充分说明了这一点，而其它一些网站也提供有类似的产品。我们以google的桌面搜索引擎为例，它可不像Windows中的搜索器那样简单，它不但可以帮你找到文件，还可以从你的硬盘上找到Internet Explorer 5+ 浏览的网页资料；用Outlook 2000 +，Outlook Express 5+ 接收或发送的E-mail；用AOL 7+，AOL Instant Messenger 5+ 软件聊天的内容；Microsoft Word, Excel, PowerPoint，(Office 2000+)，或者一般的文本文档（+表示文中所列软件以上的版本）……

它的搜索速度也很快。看起来它可以让你更为方便寻找或管理自己使用文件。如果明天，你的电脑就是网上的一块空间，而你还可以更方便管理这些，你为什么仍旧会像今天一样需要微软。


一场 跨越国界 的相遇
一段合作无间的 冒险
梦幻之星在线 蓝色脉冲
PHANTASY STAR ONLINE BLUE BURST
WWW.PSOBB.COM.CN
ZARVA
朝华娱乐
千寻游戏
SEGA
© SEGA 2000,2004
客服电话：021-62489000
客服信箱：CS@PSOBB.COM.CN

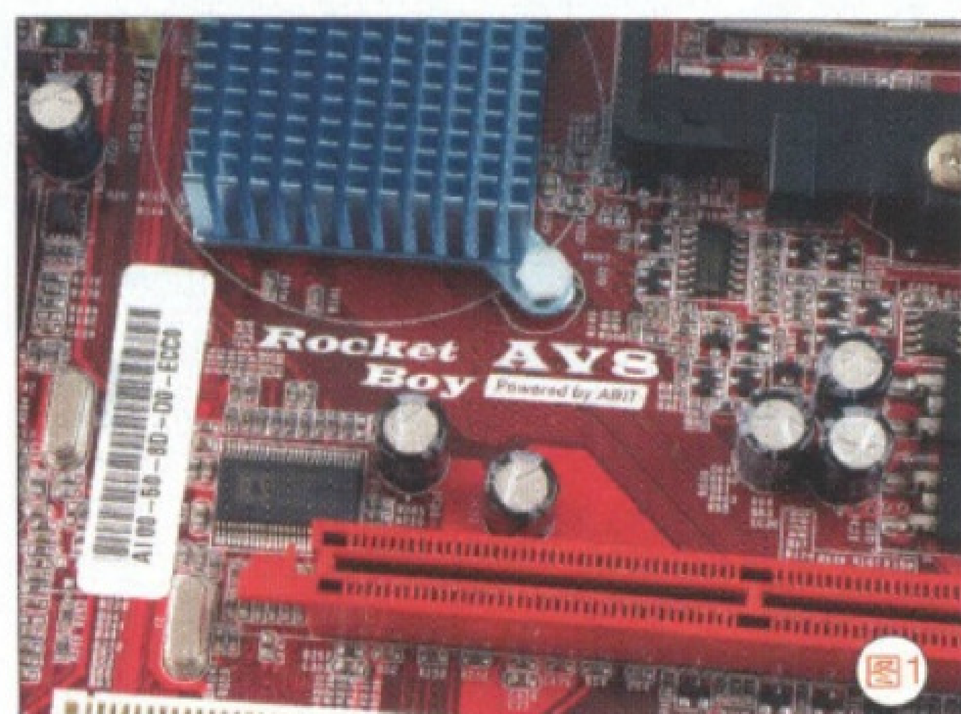
为游戏而生
——升技RocketBoy系列主板

■晶合实验室 魔之左手



厂商： 升技电脑（Abit） **上市：** 2005年3月
售价： 1050元（AV8）
附件： 驱动光盘、中文说明书、内存散热风扇等
推荐： 高端DIYer和游戏发烧友
咨询电话： 800-820-0323

作为国内著名的职业玩家，RocketBoy在签约升技公司后，便非常自然地成为了升技面向玩家的高档主板代言人。升技以RocketBoy为商标的第一批主板并没有采用新的芯片组，而是基于升技AV8和AG8的改进型号，它们分别采用VIA K8T880 Pro和Intel 915P芯片组，分别面向K8和P4平台，在板型和附加功能方面非常相似，我们这次的测试以AV8为主。


图1

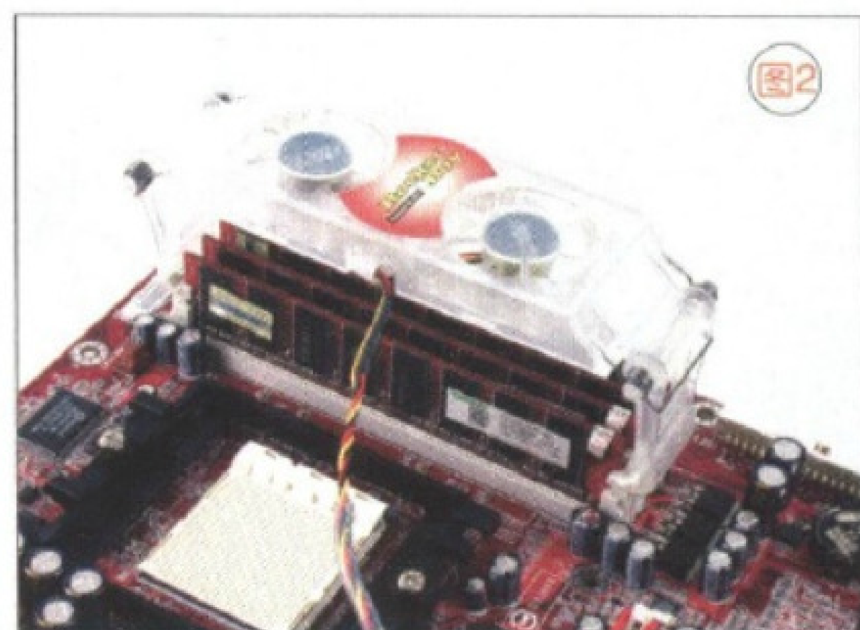
RocketBoy AV8主板采用红色PCB，全尺寸ATX板型（305mm×245mm），主板上标有明显的RocketBoy字样（图1）；其南北桥芯片为K8T800 Pro和VT8237，采用Socket 939插槽，支持2GHz HyperTransport总线。板上提供了1个AGP 8×接口、5个PCI接口及2组双通道DIMM插槽，内存总容量可达4GB。它提供2个ATA 133接口和2个SATA 150接口，并支持SATA RADI 0/1。由于该产品采用升技特有的“卧式”IDE接口，不适用于某些设计较特殊的机箱。

这款主板采用ALC 658音频CODEC芯片，支持5.1声道输出及光纤SPDIF输入/输出；板载VT6306 IEEE 1394控制芯片及VT6122千兆网络控制芯片。RocketBoy AV8采用了升技的μGURU技术，除超频控制外，这一技术还包括ABIT EQ系统监控功能、FlashMenu BIOS升级功能及BlackBox系统信息收集功能等。这款主板提供了一个LED显示屏，可显示系统状态，并提供了μGURU扩展针脚，可外接显示屏（需要升技“魔眼”配件）。

我们的测试采用Athlon 64 3800+处理器（2.4GHz，FSB 200MHz，1MB二级缓存）、Kingmax DDR400 256MB×2、ATI原厂RADEON X800 Pro 256MB显卡、WD 1200JB硬盘；软件平台采用英文Windows XP专业版+SP1，安装VIA 4in1驱动 4.55和ATI显卡5.2版催化剂驱动。

项目/产品		RocketBoy AV8
Sisoft Sandra Pro 2004	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	6041
	内存带宽 iSSE2（MB/s）	5981
Business Winstone 2004		24.1
Content Creation Winstone 2004		35.1
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	36
3DMark03 v330	1024X768/32bit	10442
3DMark05 v110	1024X768/32bit	4737
DOOM3 demo1	Low Quality 640X480	97.4
	High Quality 1024X768	71.7
Half-Life 2 默认设置 C17	640X480	62.12
	1024X768	61.73

升技RocketBoy系列主板还提供了比较丰富的配件，其中内存散热风扇的设计比较独特，它可非常方便地固定在内存卡榫上（图2），对内存条进行强制散热。由于目前的主板上内存条之间距离普遍较近，对散热较为不利，因此对超频用户和装满4条内存的用户来说，内存散热风扇是非常有用的。升技的“魔眼”信息显示系统是RocketBoy系列主板的可选配件，它可将μGURU芯片提供的监测信息显示在外置显示面板上。


图2





作为面向较高端市场的产品，升技RocketBoy系列主板不仅提供了较出色的性能，且在功能和易用性方面的表现也相当不错，其上市价格仅有千元左右，具有较好的性价比。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

健康液晶新概念
——三星720NWZ8液晶显示器

■晶合实验室 小虫



LCD的响应速度指标在近半年多时间里得到了很大改善，主流厂商的产品逐渐向8毫秒靠拢，个别产品甚至达到媲美CRT显示器的5毫秒水平。而高响应速度、大尺寸LCD层出不穷，一些19英寸产品的价位甚至突破了3000元大关。LCD在技术、价格上都在向普通PC用户的需求看齐。

"MagicGreen"是三星最近发布的"魔技"技术中最引人关注的，其核心是通过特殊材料及涂层，使显示器释放出负离子、远红外线和光触媒。我们在2005年04期杂志中已介绍了应用该技术的793MB Plus，而这次的主角是第一款采用MagicGreen的17英寸LCD——三星720NWZ8。

720NWZ8采用流行的银灰色外壳和黑色弧线型后盖，环型底座中间和支撑臂为黑色，底座外圈则是银灰色，整体造型灰黑搭配、方圆结合，略显保守的设计中透出一丝时尚典雅的气息。它的负离子释放口位于左下角边框（图1），默认设置为开放并可通过OSD菜单进行控制（图2）。OSD按钮采用隐藏式设计，位于下边框底部，按键细长，弹性适中，不过由于按钮分在电源开关两侧，操作起来略感不便，也容易误触电源开关。

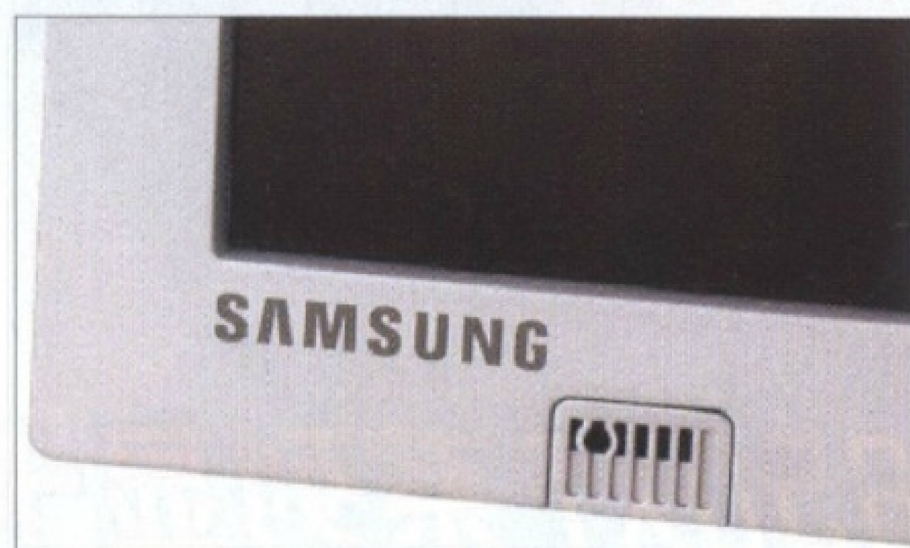


图1

除MagicGreen外，720NWZ8还应用了"MagicSpeed"、"MagicBright"2种魔技，MagicSpeed标志着这款产品具有8毫秒的整体响应时间，MagicBright则表示该产品的亮度达到300cd/m²（对比度600：1）。720NWZ8拥有135MHz带宽，可在1280×1024分辨率下达到70Hz刷新率（厂商推荐60Hz）。

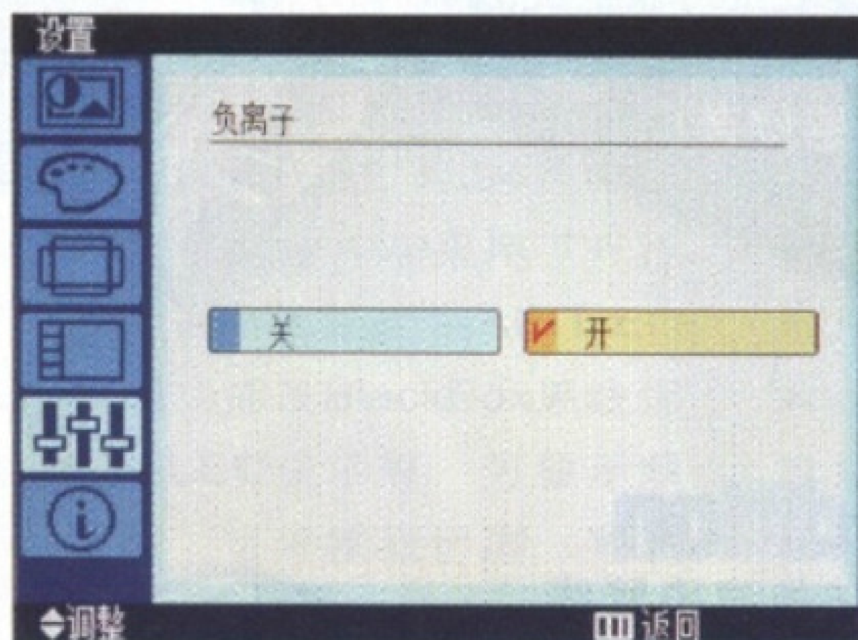


图2

720NWZ8的灰阶显示表现不错，但低阶（接近黑的部分）还原效果还有一定欠缺；屏幕亮度均匀性较好，色彩均匀性稍差。它的色彩属于中性，饱和度稍大，DisplayMate测试中显示其收敛有一定误差，尤其是红色和蓝色之间；它的亮度、对比度达到很高的水平，全部调到最高也没有漏光现象，在游戏、观赏视频方面效果一流。可视角度方面，720NWZ8标称水平、垂直可视角度分别为160°、140°，实测中在左右两侧约60°范围内效果可接受。总的来看，720NWZ8的显示效果属中上水平，第一印象也比较讨好，灰阶显示及对比度效果方面稍有欠缺，2D图像效果显得较为干涩，这方面不如中高端CRT显示器。

使用中，我们几乎无法区分720NWZ8和CRT显示器在响应时间方面的差异。视频播放、快速拖拽网页过程中观察不到拖尾，在FPS游戏中快速奔跑、跳跃、变向时仍能辨识地面和墙壁的细节，只有在高速瞄准过程中才可感受到轻微延迟。CheckScreen的拖尾效应测试中方块的拖尾距离非常短，边缘模糊程度也可接受。我们认为，LCD响应速度达到8毫秒后，对各种场合的应用已不会造成影响，更快的响应速度没有实际意义（当然厂商会继续提升这一指标），LCD在延迟时间上追赶CRT显示器的脚步至此可暂停了。

厂商：三星电子（SAMSUNG）　**上市**：2005年2月
售价：2999元
附件：驱动光盘、安装指南、快速安装图示、保修卡、电源线、数据线
推荐：FPS游戏玩家
咨询电话：800-810-5858



LCD没有辐射，天生就比CRT显示器更利于保护健康，现在720NWZ8又通过MagicGreen技术集成了负离子发生器，使用户坐在电脑前也可享受丰富的负离子。三星720NWZ8是一款有突出指标、有独特设计、表现很出色而价位又相当合理的17英寸LCD，在这样的产品面前，大尺寸CRT显示器的优点已不多了。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★



“真彩珑”再现
——优派G76f+SB显示器

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 优派国际（Viewsonic）
上市： 2005年3月
售价： 1499元
附件： 驱动光盘、电源线、合格证、多语快速设置指南、保修卡回执单
推荐： 有“珑管情结”的用户
咨询电话： 800-820-3870

在LCD逐渐占据主流的今天，仅有少数厂家还专注于CRT显示器，并继续研究新技术、推出新产品，优派就是其中之一。最近优派便推出了具有“真彩基因”技术的——“真彩珑”G76f+SB，为低迷的纯平CRT市场注入了一丝新鲜血液。

优派应用在CRT显示器上“真彩基因”包括PerfectFlat纯平技术（采用了独特防眩光、防静电、防反射涂层，大幅提升显示屏透光率，提高对比度，增强色彩表现及动态画面效果）和UltraBrite高亮技术等。

作为采用“真彩基因”的主打纯平显示器，优派G76f+SB集以上技术于一身。它采用第二代钻石珑显像管——DiamondTron M2，最大亮度500cd/m²，带宽260MHz，水平点距为0.25毫米、行频30～97kHz、场频50～160Hz，推荐分辨率为1280×1024@85Hz。G76f+SB依然采用了优派CRT的传统造型，正面边框为亮银色，背部及底座均为黑色，这种银黑色调的搭配也算是优派显示器的传统了。方方正正的G76f+SB只在局部使用了流线型设计，整体感觉较臃肿。



圆形按钮设计的菜单控制键

它的OSD按钮位于显示器下部边框中央，圆形按钮设计，其菜单提供了枕形失真、梯形失真和旋转、边角等2页14项调节功能，可根据用户需要对显示器进行细微调整，并拥有英/德/法/意/西班牙/中文语言选项。G76f+SB提供了独特的UltraBrite按键，可迅速在文本（100cd/m²）、游戏（300cd/m²）、电影（500cd/m²）3种亮度模式中切换，各级亮度状态下显示器整体聚焦均表现良好。

虽然是一款中高端产品，但G76f+SB的金属屏蔽罩并不完整，抗干扰性有所降低，受地磁影响较为明显，使用时需注意摆放方位。G76f+SB通过了TCO'03认证（在背部产品铭牌上标注，正面并无认证标识），附带光盘中含有显示器驱动文件与颜色配置文件。



多项调节功能的OSD菜单

在出厂状态下，这台G76f+SB样机略有几何失真，稍加调整后可得到较为满意的效果。我们在1024×768/32bit@85Hz下，使用NOKIA Display Test和DisplayMate 1.25测试，经过细微调节后这款显示器的色彩和灰度显示较好，文字显示锐利，这也是“钻石珑管”的强项。G76f+SB整体表现良好，未发现有明显的摩尔纹和呼吸效应，聚焦、收敛也相当优秀；在白色背景下样机色彩均匀度略显不足，右上部偏蓝而左下部偏红，调整摆放方向并排除周围设备的干扰后有所好转。G76f+SB在6500K色温下整体色调偏暖，多次调节后还是显得偏红；我们建议设置成国内用户习惯用的9300K色温或自定义调节，虽色调偏冷，但显得更为自然，适合文本工作者与游戏玩家。



目前索尼不再供应19英寸以下特丽珑显像管，而三菱原厂钻石珑显示器价格居高不下，并逐渐停产退出市场，此时优派推出的G76f+SB为喜爱“珑管”的用户提供了另一种选择。虽与顶级“珑管”产品在显示效果上有一定差距，但1499元的售价、优派良好的口碑与其承诺的3年全免费质保和24小时热线服务，使得这款产品还是值得喜爱珑管的用户拥有。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

空中网

心动赢大奖，铃声免费

现金大奖5000元

只要拇指动一动，大奖赢的很轻松！

短信用户看这里——>凡本页中任何单弦铃声均为您免费提供，更可免费享受令你脸红心跳的“私房笑话”三天！还等什么，快动起来吧！

彩信用户看这里——>凡使用本页中任何彩信服务的用户均可以每首0.5元的超低价格享受无限精彩的和弦铃声及声色地带三天试用！

机型代码：诺基亚2 摩托罗拉3 爱立信、联想、东信、波导4 西门子5 三星6 首信8

单音铃声下载指南 发送15 机型代码 铃声代码到33552102（移动用户）或93552102（联通用户）。例如：三星手机用户发送短信156235到33552102（移动用户）或93552102（联通用户），绝色铃声“两只蝴蝶”就归你所有。

编辑短信 156235 → 发送到 33552102（移动用户） 93552102（联通用户） → 成功下载 收到铃声“两只蝴蝶”

和弦铃声下载指南 中国移动彩信手机用户发送161 铃声代码到33552102。例如：中国移动彩信手机用户发送短信161261到33552102，绝色铃声“痛快”就归你所有。 资费标准：和弦铃声 2元/条

编辑短信 161261 → 发送到 33552102（移动用户） → 成功下载 收到铃声“痛快”

魔力组合

代码	曲名	歌手
261	痛快（完整版）	
260	我爱你（完整版）	
023	波斯猫	
024	Super Star	
232	Only Lonely	
186	I O I O	
212	美丽新世界	
182	Fly Away	
184	你的微笑（完整版）	
185	我们的爱（完整版）	
153	Lydia（完整版）	F.I.R
167	下一站天后（超长完整版）	Twins
168	风筝与风（超长完整版）	Twins
215	快乐崇拜	潘玮柏 张韶涵
210	一生有你（八音盒版）	水木年华
209	我听这种音乐的时候最爱你	龙宽九段

英雄本色



代码	曲名	歌手
223	爱很简单（超长完整版）	陶吉吉
180	算你狠	陈小春
068	男人哭吧不是罪	
105	天意（2004Remix）	
191	爱你一万年（2004Rem	
192	冰雨（2004Remix）	
193	世界第一等（2004Remi	
205	笨小孩（超长完整版）	
070	第一次（2004Remix）	光良
157	江南（2004Remix）	林俊杰
158	就是我	林俊杰
229	十年（又过了1年版）	陈亦迅

动感地带

代码	曲名	歌手
002	东风破（2004remix）	
011	我的地盘（超长完整版）	
227	双截棍（2005remix）	
013	三年二班04Remix	
014	七里香	
015	星晴（2004Remix）	
134	断了的弦（2004Remix）	
159	爱情悬崖	
224	爱在西元前（超长完整版）	
060	壁虎漫步Remix	潘玮柏
188	WuHa	潘玮柏
165	我的麦克风	潘玮柏

动感地带

花样年华





代码	曲名	歌手
006	绿光	
101	天黑黑（2004Remix迪曲版	
174	神奇（2004Remix）	
062	爱你不是两三天	梁静茹
213	分手快乐（2004Remix）	梁静茹
257	宁夏	梁静茹
251	招牌动作（超长完整版）	
237	Love Love Love	
259	说爱你（完整版）	
154	爱情36计	
156	倒带（超长完整版）	
155	看我七十二变（2004Remix）	

英雄本色

代码	曲名	歌手
181	老鼠爱大米	杨臣刚
231	白月光（超长版）	张信哲
234	一公尺	言承旭
233	丁香花（2004Remix）	唐磊
235	两只蝴蝶（超长完整版）	庞龙
263	杯水情歌（吉他精华版）	庞龙
264	栀子花开（超长完整版）	何炅
265	Radio In My Head	朴树
250	爱与诚（超长完整版）	古巨基
171	情非得已（2004Remix）	庾澄庆
172	春泥	庾澄庆
003	他一定很爱你（2004Remix）	阿杜

美色动人

代码	曲名	歌手
254	欧若拉	张韶涵
255	亲爱的你怎么不在身边	江美琪
256	少女的祈祷（超长完整版）	杨千桦
166	可惜我是水瓶座（2004Remix）	杨千桦
230	地下铁（超长完整版）	萧亚轩
258	吻着道歉（迪曲版）	张柏芝
065	广岛之恋	莫文蔚
228	单人房双人床（超长完整版）	莫文蔚
007	勇气（真人原唱版）	梁静茹
236	第一次爱的人（超常完整版）	王心凌
222	爱你	王心凌
225	值得（超长完整版）	郑秀文

最爱上世纪

代码	曲名	歌手
241	功夫主题曲 （功夫）	
144	鬼子进村	
125	新闻联播（原创）	
127	樱桃小丸子主题曲 （樱桃小丸子）	
128	I am On My Way （怪物史瑞克2）	
130	机器猫主题曲 （机器猫）	
131	变形金刚主题曲（原创）（变形金刚）	
139	地球仪 （圣斗士星矢冥王篇）	
221	旧日情怀（空中网原创）	音乐催眠术
220	宝瓶中的仙女座（原创）	音乐催眠术
219	山谷之音（空中网原创）	音乐催眠术
218	山林晨雪（空中网原创）	音乐催眠术

当红金曲

代码	曲名	歌手
031	无所谓（2004Remix）	杨坤
032	月亮可以代表我的心Remix	杨坤
034	那一天（2004remix）	杨坤
044	冲动的惩罚	刀郎
045	情人	刀郎
046	2002年的第一场雪	刀郎
051	黄昏（2004Remix）	周传雄
055	记事本（2004Remix）	周传雄
058	我的心太乱（迪曲版）	周传雄
175	小薇（完整版）	黄品源
050	海浪	黄品源
076	那么爱你为什么（2004Remix）	黄品源

爱之进行曲

代码	曲名	歌手
016	催眠（超长完整版）	
017	棋子（2004Remix）	
018	香奈儿	
019	但愿人长久	
020	闷（超长完整版）	王菲
088	只爱陌生人	
214	挪威的森林（超长完整版）	伍佰
211	新长征路上的摇滚（2004Remix）	崔健
082	一路上有你（2004Rem..	张学友
238	饿狼传说（超长完整版）	张学友
239	吻别（2005Remix）	张学友
240	情书（2004Remix）	张学友

影视金曲

代码	曲名	歌手
001	上海滩完整版（原创）	
116	To Be With You （OLYMPUS广告曲）	
117	全世界的爱（TOYOTA花冠歌曲）	
008	My Heart Will Go On（泰坦尼克号）	
121	沧海一声笑（原创） （笑傲江湖）	
120	我就喜欢（全球麦当广告歌）	王力宏
124	暗香 （金粉世家主题歌）	沙宝亮
132	两个人的烟火（大城小事主题曲）	
096	Colorful Day（威驰广告歌曲）	朴树
009	动物世界（原创）	
207	东京爱情故事 （主题曲）	
206	I believe（完整版）（我的野蛮女友）	









彩信图片下载指南： 中国移动彩信手机用户发送相应图片代码到33552102，就可以获得你所钟爱的美图。 资费标准：彩信图片 2元/张

美眉写真：1619227 1619291 161906 1619298 1619232 161925 1619362 1619297 161918 1619364 1619363 1619292 1619294 1619296 1619295 1619293

卡通动漫：1619125 1619114 1619107 161974 161971 161973 1619102 1619113 1619104 161983 161930 161903

经典屏保：1619322 1619319 1619323 1619281 1619332 1619280 1619330 1619320 1619331 1619272 1619355 1619352

手机拨打12590567841 荡漾春心
拨12590567841散发温柔气息的声音马上在耳边响起！一个属于你的私人空间！ 信息费：0.7元/分钟

手机拨打12590565741 午夜成人热线
躁动生活，不安情绪控制着每一处神经！手机拨打12590565741进入午夜成人热线！将得到灵魂与肉体通透的释然！ 信息费：0.7元/分钟

领奖方式：短信、电话通知具体领奖方式，中奖用户名单在www.kongzhong.com公布。活动截止时间：2005.5.31。

想更快获取名企职位，还得手机大奖吗？请编辑短信ZCHS发送到 335529，参加英泰发起的大学生就业关爱之旅活动！6元/月

下载更多精彩，请登录：WWW.KONGZHONG.COM 客服电话：010-68082166 E-mail:service@kongzhong.com

移动手指玩游戏——昂达EYEBOB摄像头

■晶合实验室 别理我



厂商：昂达（On-data）
上市：2005年3月
售价：199元
附件：说明书、驱动光盘
推荐：普通网络用户
咨询电话：020-87636363

摄像头已和鼠标、键盘一样成为电脑用户普遍配置的产品，昂达近期推出的这款EYEBOB摄像头除外观较新颖外，与互动视频游戏的整合也是其独特之处。

EYEBOB外形酷似一个立正的机器人小兵，镜头就像大大的眼睛，可上下左右调整方位，调焦需手动进行。它采用1/3英寸、30万像素的CMOS元件，使用兼容性很好、CPU资源占用较小的中星微301P视频处理器，最大分辨率为640×480。



通过手等移动物体控制游戏

EYEBOB在352×288下可达30帧/秒，动态视频效果相当优秀。640×480下的画面也可接受，画面干净清爽，锐度较低，但可后期调整。它的自动白平衡功能表现得很好。

EYEBOB搭配的游戏软件（雷霆战机、打狼高手、下楼梯、功夫、顶足球、快乐清洁工）能分析摄像头捕捉到的动作并作为游戏操控信号，也就是说我们可在摄像头前挥动双手"打架"、"顶头球"、"擦镜子"……具有较强的趣味性。测试中游戏软件对动作的捕捉效果一般，易受光线优劣、物体移动等影响。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★





昂达EYEBOB拥有良好的硬件基础，软件配置也较有趣，但官方建议售价稍高。

平民19英寸——美齐JT198A液晶

■晶合实验室 答笛



厂商：美齐科技（上海）
上市：2005年2月底
售价：2599元
附件：电源线、D-Sub视频线，其他不详（样机）
推荐：预算不多，青睐大屏液晶的家庭用户
咨询电话：021-62094027

春节过后，液晶市场对于用户来说可谓是"春意盎然"，主流17英寸液晶纷纷跌到2500元左右，而19英寸大屏液晶也不再是高不可攀。JT198A便是美齐最近推出的一款19英寸LCD，其价格仅为2599元，几乎与主流17英寸LCD持平。我们在第一时间拿到了这款备受关注的产品，近距离感受一下"平民大屏"的真实表现。

美齐JT198A的外形较为稳重，窄窄的边框与通体的"黑色"使它看上去干净利落，但活力略显不足。尽管价格较低，但JT198A的指标还不错：250流明的亮度，500：1的对比度，视角达到了160°/150°（水平/垂直），标准分辨率为1280×1024@75Hz，整体响应时间为16ms，并通过了TCO'99认证。该产品内置音箱，并拥有该价位液晶中较为少见的DVI（数字）+D-Sub（模拟）双接口配置，但样机只提供了D-Sub视频线。它的中文OSD菜单里调节项目比较齐全，但各项目只有进度条，缺乏数字显示，不便精确调整或恢复，建议厂商加以改进。

JT198A的色彩选项中提供了9300K、6500K、5400K和自定义RGB模式，我们在图像处理常用的6500K下测试。JT198A的色彩很鲜艳，但屏幕亮度较高时，图片的高光部位略有"过曝"的感觉，缺少细节，动态范围显得不够；延迟方面的表现则达到了16ms液晶应有的水平。作为一款大屏液晶，它的全屏亮度很均匀，水平视角表现不错，垂直方面则有些不足；样机上未发现亮点或坏点。





美齐JT198A的整体表现中规中矩，尽管显示效果并不会像其价格那样让人眼前一亮，但以其19英寸的显示面积、主流的指标加上相当有亲和力的价位，仍然很值得青睐大屏液晶的普通家庭用户考虑。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★☆

记者手札

我既是数码迷，也是车迷，工作闲暇之余看看互联网上的汽车文章对我来说是一种难得的消遣。看多了几大网站上的汽车频道，我发现了一个现象：无论是新闻还是评测，几家网站的文章内容都十分雷同——这种雷同并不仅仅是形式上的，即使一些形容词和表达测试者感情的词汇也都几乎完全相同。这些雷同文章中多半都标有“独家”字样，只是“独家”究竟是哪家，我就不得而知了。

感到郁闷，看看论坛，希望能有真正的车主在这里发表自己的真实感受。可即使是论坛，也变成了几方厂商枪手相互叫骂的阵地。今天的枪手为了避免文章枪味太浓而露出马脚，很少简单直接地把一辆车评价为极品或垃圾，而是更多采用了“田忌赛马”的方式，用自家厂商的优点对比对方的缺点，既抬高自己，又贬低对手。当然，所谓偷鸡不成蚀把米，这些低劣的伎俩一般骗不过有经验的车友，其本来面目被揭穿后，这些枪手厂商的结局往往是被集体鄙视，反倒搞砸了自己的形象。

类似的事件经历多了，我发现自己对互联网的感觉也就开始变了。这感觉从过去亲密无间的宠爱之情，开始逐渐变为现在的厌倦和反感。假新闻、不负责任的言论、彼此吹捧、相互拆台，无数颠倒黑白、混淆视听的东西仿佛在一夜间充斥了这个原本清洁安静的公共空间。而这些消息的散布者却并不担心被人抓住把柄，因为一旦他们的动机受到质疑，那些内容就会如蒸发般地在一夜之间消失，就像什么也没发生过一样。是否仅仅因为这是个虚拟空间，人们就不需要为自己的言论负责了？互联网带给人们全新的生活方式，互联网改变无数人的命运，互联网也在冲淡这个社会的道德界限么？

但我不得不承认，我的生活仍然是离不开互联网的，因为我别无选择。正如编辑部楼下饭馆里的粗饭劣肴并不能阻挡同事们排队订桌吃饭的热情，只因为它离我们最近，而且编辑部里流通这个餐馆的饭票。这是我的无奈，也是网带来的悲哀。

当然，网络不会悲哀，悲哀的是隐藏在那一张张网背后离经叛道的人。

龙猫
911@popsoft.com.cn

腐烂

从"数码编辑联盟"看IT业内的畸形现象

■执笔 龙猫
■策划 本刊编辑部

前一段时间接连发生的山西繁峙矿难记者集体受贿和《鄂东晚报》敲诈案件，再一次使新闻媒体的职业道德问题成为社会关注的焦点。即使到了这时，我们依然认为，IT专业媒体这个圈子是相对“清净”的，然而……

2005年2月的某个中午，记者在媒体圈中一位久未谋面的朋友突然通过QQ发来信息，故作神秘地问我有没有注意到最近网络媒体上针对厂商的负面报道特别多。我告诉他，我只看到前一阵子苹果iPod shuffle和NEC N930刚刚发布时出现了不少负面文章，也曾怀疑是枪手所为，但苦于没有证据，不敢妄加猜测。“怎么，有什么内幕么”，我顿时来了兴趣。他随即给我发来一个得意的呲牙笑脸，我立刻心领神会，洗耳恭听。

我的朋友告诉我，因为他负责某杂志的数码栏目，前一阵子不知被谁拉到一个叫“中国数码编辑联盟”的QQ群里。该群的成员主要是国内多家网络媒体数码栏目的编辑，他们讨论的主要内容便是如何通过各种手段增加自己的收入。其讨论的内容之丰富，创意之大胆着实令人叹为观止。

“那这和苹果、NEC等公司的负面报道有什么直接联系么”，我追问道。

“当然，这些负面报道都是这个联盟一手炮制的，针对的都是很少在这些网络媒体上面投放广告的几家厂商……”

我带着吃惊而又复杂的心情听这位朋友说完事情的来龙去脉后，叮嘱他有任何新消息都要立刻通知我。经过和记者组其他成员再三讨论，我们最终决定深入调查这一系列事件，并写出本篇报道。可以说，这是一篇不折不扣的负面报道，而且是一篇针对我们自身所处行业的负面报道。我们希望能以平和的心态，从一家新闻媒体的角度出发，客观地陈述和评论这一现象。我们认为自己有义务让读者了解这一事实，另外也不希望某些不守规矩、胡作非为者在自掘坟墓的同时毁掉我们在读者心中建立起的那份来之不易的信任。

“苹果公司不给钱？拆他的台！”

所谓新闻伦理（Journalism ethics），是指媒体及媒体工作者出于自律的需求而订定的成文或不成文规范。它由新闻界的伦理准则（Code of ethics）衍变而生，具非官方和非法律性质；是无强迫性、无处罚条款，积极求诸于从业人员高度的道德感和责任心。（胡兴荣《新闻伦理的冲突与客观性标准》）

据说中国IT新闻界一位著名前辈曾说过一句名言，“新闻媒体是婊子，谁给钱谁就上”。记者原本对这一观点持坚决反对的态度，但前面提到那些网络媒体上发生的一系列违背新闻媒体职业道德的“畸形事件”，让我不得不重新审视这句话。

部分网络媒体曾因为利用打色情擦边球、强行为用户订阅收费短信等途径实现赢利而受到过多方谴责和制裁，现在，某些网络媒体又开始在新闻报道上玩起了新花样。不久前，某些国内IT媒体编辑自发成立了所谓的“数码编辑联盟”组织。该“联盟”的一些成员在个别人的煽动下，利用恶意刊登负面报道的形式要挟厂商，以换取个人利益或广告业务。换句话说，这些参与其中的网络媒体不仅“谁给钱，谁就上”，而且还“不给钱，就拆台”。

《大众软件》2005年05期《记者视点》栏目中曾提到，苹果公司于2005年1月14日发布了一款低价MP3播放器iPod Shuffle。就在iPod Shuffle发布当天，互联网上便出现了若干篇该产品的负面报道，国内多家知名网站均有转载。在这些报道中列举了iPod Shuffle的多项“缺陷”，暗示用户该产品不值得购买。报道所列“缺陷”如下：

1.价格比国外贵17%；2.不具备液晶屏，受到创新CEO的批评；3.不具备FM调频功能；4.采用大众化芯片；5.无法播放WMA文件；6.内置电池不可更换；7.挂绳不牢靠；8.配齐全部配件需要2150元，物非所值；9.iTunes在中国无用武之地；10.用户保有量过多，缺乏个性。

实事求是地评价一款产品的好坏本无可厚非，但这些所谓缺陷却多是些无稽之谈，如第一条价格问题，由于牵涉到关税，国内销售的多数外国品牌数码产品价格均高于国外水平，作者却对价格高出更多的韩国和日本品牌产品一字不提。还有内置电池问题和用户保有量的问题都十分牵强。而这些负面文章在网上漫天飞舞时，这款产品在国内市场上却还根本没有正式上市，即使苹果公司提供给媒体进行评测的样机也是在该产品发布的数天后才陆续送到。如此一来，事情就变得很值得怀疑了，这些作者是如何能未卜先知，在拿到产品之前仅凭借苹果公布的一些产品参数便得知其优劣的？更令人不解的是，为什么这些评论的口径出奇地一致，都将iPod Shuffle定性为“失败品”？经过一系列的调查，记者认为，这很可能是一次事先策划好的集体行动。

从我们了解到的情况来看，国内某门户网站数码频道的一位编辑曾在该“数码编辑联盟”的QQ群里发言，希望有人能以“《苹果iPod Shuffle功能太差，看的多买的少》”为题写一篇苹果电脑的负面文章，聊天记录如下：

2005-01-17 14:04:57 某网络媒体编辑A

《苹果iPod shuffle功能太差 看的多买的少》

请问那位兄弟愿意用这个标题写苹果的负面行情文章？感谢了！

2005-01-17 14:07:34 某网络媒体编辑C

原文地址发出来看看。

2005-01-17 14:09:25 某网络媒体编辑A

没有这个文章，祈求各位兄弟能写一篇出来。

2005-02-02 10:16:33 某网络媒体编辑A

现在的网络媒体，还是有很多企业不认可的，典型的如苹果、南方汇通、佳能（数码相机）等等。

2005-02-02 10:17:03 某网络媒体编辑D

这点名的三个厂商偶还素比较同意D。

2005-02-02 10:17:44 某网络媒体编辑A

是啊，大部分厂商还不知道网络媒体究竟怎么回事啊。

2005-02-02 10:21:08 某网络媒体编辑A

上次比如说苹果事件，对业内一些冥顽不化的企业还是有作用的，会促进他们对网络媒体的认知，会影响他们下一年度的广告政策。

众所周知，广告收入是网络媒体最主要的收入来源之一。此次事件只是部分媒体成员对厂商广告策略不满的一种表现。

苹果事件只是冰山一角，遭遇到类似情况的公司还有很多。以下是"数码编辑联盟"群中几位成员的聊天记录节选。

2005-01-14 11:11:02 某网络媒体编辑A

好，春节后，我们打算办一个数码类产品枪稿写作与发稿研讨会，希望各位能够参加！几大门户网站产品频道负责人，以及众多IT专业媒体支持！

2005-01-14 11:28:53 某网络媒体编辑B

支持。

2005-01-14 11:29:11 某网络媒体编辑B

绝对的灰色组织啊。

2005-02-03 09:51:53 某网络媒体编辑A

2月2号经过诸多IT网媒兄弟讨论/修改最终成稿，厂商和公关请再仔细看看。

《[数码负面报道]IT专业网络媒体对苹果、南方汇通、佳能的严重警告》。

Dell完全蔑视了网络媒体的舆论导向和品牌建构的重大作用，这样的厂商，媒体还奈何他不得，但是其他的呢？佳能、美能达、尼康、柯达，等等等等，你看到过他们在IT专业网站投放过广告吗？

2005-02-03 10:41:30 某网络媒体编辑A

消费者是有一种心理阴影的，他们不会买媒体口碑不好的产品的，哪怕媒体的评论是虚假的。

呵呵，这就只能给编辑较高的好处费用了，就像大家给大众报纸的一样，网络媒体的读者和影响力这么大，网络媒体的编辑的收入就没有理由比他们低！这些收入只能依靠厂商来"行贿"了。

美能达这样的，从来不在网络媒体投放广告，如果说他没有广告费也就罢了，可是这了的在一些破杂志都有那么多广告。

2005-02-04 10:01:12 某网络媒体编辑A

中国数码联盟祝贺大家2005春节愉快，发发财！

《提升网络媒体地位 增加网络编辑灰色收入》

中国数码编辑联盟呼吁网络编辑对厂商和公关公司狠一点，凡是他们提出的大小要求，编辑一定要向他们索取好处费。

现在不少厂商口口声声说要重视网络媒体，可实际呢？象美能达、尼康这样的，象佳能这样的，还有跟随他们脚步的中小MP3企业，广告款和好处费给了我们网络媒体吗？

2005-02-18 15:26:28 某网络媒体编辑A

几点策划，屏蔽佳能正面文章，全力组织负面文章

1.在导购文章中，不出现佳能的产品，如出现必只说其缺点，并列出比他好的产品。

2.新品文章中，大揭其短。

3.报价文章中，大揭其短，并列出例如理光、宾得等小厂商的相关型号。

4.大家发掘其产品的缺点，组织优秀作者撰写系列文章。

5.通过消费者现身说法……

这个活动从2月开始，直到5月黄金周之后，这次是所有的IT网络媒体，门户网站全力支持……

2005-02-21 13:03:14 某网络媒体编辑A

致数码编辑：大家一起做负面新闻！

NEC在网络的广告太少，开个新闻发布会还不请网络媒体的人，当然年前大家要整他了，这了的还这样说话，简直不想混了！

负面新闻就是要铺天盖地（SINA、QQ、SOHU、TOM、21CN等门户上首页），让他们的公关公司和厂商的分管经理捂不住！

另外，我们建立了一个所有厂商和公关公司的邮件列表，让他们互相揭发，互相"监督"！负面新闻一定要让企业的高层知晓。

中国数码编辑联盟

某网络媒体编辑E

恩~~奥林巴斯和大众网络媒体的合作少~~和我们接触太少。

奥林巴斯也不重视网媒~该打。

连基本的沟通都保证不了~他们如何能做好。

方兴东博士说，网络的力量被严重的低估了，这个结论对啊……

更难以想象的是，这些类似暗箱操作的行为已经越来越公开化，甚至开始被摆上台面，成为网络媒体和厂商之间谈判的筹码。类似前面聊天记录中提到的话题，现在已经开始在多家知名网站上公开讨论了，比如：

某网络媒体编辑A 15:30:56

《透露公关内幕 网络媒体编辑教您如何索取公关公司好处费》

网络媒体编辑灰色收入大揭底！某专业IT网络媒体资深编辑建议，非看不可哦，钱是大大的送来，

网络媒体的兄弟帮忙四处传播一下。1类媒体500～1000元一篇；2类媒体400～600元一篇；3类媒体200～500元一篇，更小的媒体100元一篇。

据称，该“联盟”时常以交流感情的名义举办聚会活动，其讨论内容多为诸如“负面报道成果报告”之类的话题。该组织几位颇具煽动能力的“活跃人士”经常为聚会提出十分经典的理由，比如：“如果你组建一个数码频道需要挖人，如果你想了解各大网站的数码频道的运营情况（如人员配备、薪金水平、内部斗争、访问量、盈利状况等），如果你想联合多家媒体打击或吹捧某个品牌，如果你需要找这些数码编辑发稿，如果你想认识一些资深的数码编辑，如果你需要找产品软文的枪手，X月X日星期六下午的数码编辑聚会，你能拒绝吗？”令人啼笑皆非的是，当这些行为的一位策划者被同行批评其“不老老实实做事情”时，他理直气壮地反驳道：“人家早就说过‘新闻媒体是婊子，谁给钱谁就上’，我们网络媒体究竟怎么了，没收钱就给人家上（文章），贱得连妓女都不如？”

就在2月2日的“交流”之后，两家曾登出iPod Shuffle负面报道的网络媒体又推出了两篇正面报道，与之前负面报道中的观点针锋相对，并且有一篇和之前的负面报道是同一个作者。

什么是他们的潜规则？

1908年，美国密苏里大学新闻学院创办人沃尔特·威廉姆斯博士（Dr.Walter Williams）主持制订了《报人守则》（The Journalist's Creed），首次系统地提出了新闻媒体职业道德规范。守则中规定，新闻媒体要“为大众服务”、“正确与公平”、“只应写作自己深信为真实的事物”，新闻、广告与评论“应有一个真实与清洁的标准”，新闻工作者不应“受贿”等。此后，这一守则被译成50多种语言，成为包括中国在内的许多国家制订新闻道德准则的重要参考。

在这一系列事件中，当事厂商都表现得异常低调。关于针对iPod Shuffle的负面报道事件，苹果公司中国市场部经理吴国淳表示知道此事，但不愿多谈。她表示，苹果公司会为对iPod Shuffle产生质疑的媒体提供样机进行评测，以便于他们了解实际情况。当记者问到，为何针对苹果做出此类负面报道的都是网络媒体，是否认为他们另有企图，吴国淳回答，这就要问那些网络媒体了。而关于该事件是否对iPod Shuffle的销量产生不利影响的问题，吴国淳拒绝发

iPod Shuffle发布当天，某网站上出现的负面报道

一星期后，同一网站同一作者又发表了一篇内容完全相反的正面报道，并加上了感谢苹果及其公关公司的字样

表看法。

尽管吴国淳并未对该"联盟"的做法表态，但据一位知情者透露，从市场表现看，iPod Shuffle的销量还是受到了影响。一方面由于新闻媒体在人们心目中较有权威性，容易赢得人们的信任，从而相信iPod Shuffle的确是一款不好的产品；另一方面则因为当时产品还没上市，新闻媒体灌输给人们的想法自然便先入为主了。

文中提到其他几家公司的相关负责人也颇显无奈。他们表示自己公司并不是没有与网络媒体展开过合作，而且多数新品发布时也请网络媒体到场，自己遭此待遇实在冤枉得很。其中一位负责人对记者说，不少网络媒体工作人员认为自己平日待遇不及平面媒体，广告业务上又多被平面媒体占先，因此便形成了一种不平衡心态。此外，由于目前有不少媒体将拉广告的工作摊派给记者或编辑，拉到广告便有一定数额的提成，这样厂商的广告投放便直接和他们的收入挂钩，如此一来，个别网络媒体编辑对不向他们投放广告的厂商表现得如此愤慨也就不难理解了。

这位负责人还表示，网络媒体本身也应当反思自己为何得不到厂商足够的重视。除兴起时间较晚、厂商认可程度不高等原因外，还有其他几点原因。第一，网络媒体信息量大，更新速度快，使许多文章很容易被淹没在信息洪流中，而这些文章中可能就包含某个厂商的产品信息；第二，读者对网络媒体上的广告接受程度不如平面媒体高。许多读者对网络媒体上的广告持反感态度，对Flash广告和弹出式广告尤为如此。读者看见这些广告的第一反应往往是将其关闭或拦截，这样不仅起不到宣传作用，反而可能还会给读者留下不好的印象；第三，网络媒体虽然影响力不小，但其文章多摘自其他媒体或译自国外网站，原创内容较少，使其权威性不足，而且随时可以撤换内容的特点也让读者对其难以信服。第四，前一阵Alexa网站排名造假事件的发生在很大程度上打击了厂商对网络媒体的信任，并由此减少了在网络媒体的广告投入，这只能说是某些网媒咎由自取。

中华全国新闻工作者协会制订并通过的《中国新闻工作者职业道德准则》对新闻媒体的职业道德标准做了如下规定：……真实是新闻的生命。新闻工作者要坚持发扬实事求是的作风，报实情，讲真话，不得弄虚作假，不得为追求轰动效应而捏造、歪曲事实……采写和发表新闻要客观公正。不得从个人或小团体利益出发，利用自己掌握的舆论工具发泄私愤或作不公正的报道……新闻工作者要坚持发扬清正廉洁的作风，自觉抵制拜金主义、享乐主义、个人主义思想的侵蚀。不允许个人擅自组团进行采访报道活动，不得利用职务之便谋取私利……

看过以上守则，必定有人会哑然失笑——对前面提到的网络媒体来说，根本无视了这些守则。在调查这一系列事件期间，记者采访了多家当事和非当事厂商，其中多数厂商均表示自己早已对此类事件见怪不怪。其中一位公关公司的负责人还转发给记者一封该"联盟"发给

THE NEUROTIC FISHBOWL THAT IS MY LIFE

[数码负面报道]为什么今天（1月17日）出了这么多苹果的负面文章？

发表于 2005-1-17 19:45:19

今天不知道为什么出了这么多苹果的负面文章：
sina首页，sina科技首页，sina数码首页，sina随身听首页，sohu科技，sohu数码天下，sohu数码，tom科技，tom数码世界，qq数码，太平洋PConline，it168首页，pcpop首页，it世界，wymp3网，itnow，随孙首页，等无数媒体今天在重要位置推出了多篇苹果的负面文章

大家如果对这篇文章有兴趣，请继续转载！拜托了！

下面收集的链接并不完全：

《创新:iPod Shuffle是2005年首款失败数码产品》
为什么今天（1月17日）出了这么多苹果的负面文章？
http://www.donews.com/donews/article/7/72912.html

《[导购]失败！拒绝购买iPod Shuffle十大理由》
http://www.pcpop.com/mp3/05/1/59368/11.shtml
http://tech.sina.com.cn/digi/2005-01-17/0900505834.shtml
http://it.sohu.com/20050117/n223975868.shtml
http://tech.tom.com/2118/2123/2005117-153959.html
http://it.21cn.com/digital/music/2005/01/17/1946006.shtml
http://bbs.jollytour.com/bbs/dispbbs.asp?boardid=9&id=6641
http://www.wymp3.com/dg/ShowArticle.asp?ArticleID=642&Page=1
http://www.donews.com/donews/article/7/72900.html
more.asp?name=yangpin&id=394
http://club.it.sohu.com/read-digwalkman-38698-0-0.html
http://digi.qq.com/a/20050117/000004.htm
http://audio.itnow.com.cn/articles/news/20050117/2005011715211535562-10.html
http://www.it.com.cn/f/audio/051/17/69385.htm

《创新:iPod Shuffle是2005年首款失败数码产品》
《[导购]创新:iPod Shuffle功能缺陷令人失望》
http://publish.it168.com/2005/0114/20050114520101.shtml?cPositionCode=868
http://tech.tom.com/2118/2123/2005117-153938.html
http://www.wymp3.com/dg/ShowArticle.asp?ArticleID=634
http://www.digi163.com/2005/1-17/9428.html
http://digi.mop.com/1/56/9136.html
http://www.pcpop.com/mp3/05/1/59487.shtml
http://it.sohu.com/20050117/n223974737.shtml
http://www.e800.com.cn/articles/263/1105932976520.html
http://news.sanhaostreet.com/NewsData//2005/1/200511712029456.shtml
http://www.donews.com/donews/article/7/72899.html
more.asp?name=yangpin&id=393
http://club.it.sohu.com/read-digwalkman-38696-0-0.html
http://audio.itnow.com.cn/articles/news/20050117/2005011714920135558-1.html
http://www.veryol.com/product/mp3/guide/2005-01-17-12983.htmhttp://news.ezshop.com.cn/htm/yjzx/smzx/smxg/20050117C172821.shtml

《iPod Shuffle，无液晶屏幕就是渣？》
http://www.itme.cn/Article_Show.asp?ArticleID=4120

《评论：怀疑一切对苹果的盲目崇拜》
评论：怀疑一切对苹果的盲目崇拜
http://tech.sina.com.cn/it/2005-01-17/0912505862.shtml

《创新沈望傅唱衰闪存iPod:比中国彩虹的还差》
http://www.pconline.com.cn/news/gjyj/0501/536971.html

苹果负面文章考异一览

首页 文字链接



.: 公告

热烈祝贺中国数码联盟第五次大型聚会顺利举行，到场嘉宾超过200人！

BLOGINESS

Mar.2005

日	一	二	三	四	五	六
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

.: 我的分类(专题)

首页(18)
数码厂商财报与行业数据(1)
数码负面报道(5)
私人生活(2)
公关、广告与网络媒体(9)

IN THE BOWL

.: 最新日志

IT专业网络媒体对苹果、南方汇通、佳
为什么今天（1月17日）出了这么多苹
拒绝购买苹果iPod Sh
创新:苹果iPod Shuffle是
互联网上的“路障”越来越多：路障与网
2004年12月22日中午，北京的
IT：公共关系将会取代广告吗？
IT企业公关解读书
IT公关公司媒体运作三步骤

.: 最新回复

回复:IT专业网络媒体对苹果、南方汇通、
回复:IT专业网络媒体对苹果、南方汇通、

苹果的负面报道“成果”展示

该公司的电子邮件，里面附带了一份“中国数码联盟核心媒体编辑名单”，该“联盟”对自己的定义是：中国数码编辑联盟是一个由众多资深数码编辑组成的民间组织，建立有自己的专业网站，建立有QQ会员群。中国数码编辑联盟致力于聚集、提升网络媒体的力量，更好的为广大数码类厂商服务。

在该“名单”中，还穿插着一些诸如“中国数码编辑联盟号召：抵制公关公司，大家对公关稿件说‘No！’，最坏情况，先拒绝，再拖，能不发就不发；没有好处，坚决不发”；“公关公司认为网络媒体太容易搞定了，是‘不值钱’的贱货”；“媒体排名不分先后，请不要得罪下列任何该名单上的编辑记者”等口号。

在采访过程中，几乎所有接受采访的厂商都表示并不希望记者报道此事，以免自己和网络媒体之间的关系更加恶化，到头来闹得两败俱伤，对谁都没好处。

中国人民大学新闻学院教授、博士生导师陈力丹告诉记者，新闻媒体将自己手中的发稿权作为交易的筹码，是典型的职业道德问题。他指出，首先，一些媒体所刊登的负面报道并不具备新闻价值，因此刊登此类报道的动机本身就令人怀疑。其次，新闻报道还

6	大众软件	A	张	汪铁	首席记者		
				谭湘源	评测记者		
				张宇	游戏记者		
				田震	栏目主编		

令我们气愤的是“中国数码联盟核心媒体编辑名单”中包含多家无关的IT媒体相关人员的联系方式，《大众软件》竟然也在其中。对此，我们将保留诉诸法律的权利。

透露公关内幕 网络媒体编辑教您如何索取公关公司好处费

(这条文章已经被阅读了2020次)
时间：2005年03月08日 15:36

透露公关内幕 网络媒体编辑教您如何索取公关公司好处费

先来看看内幕

某MP3企业，每月支付10万费用给公关公司，公关公司返还7万的回扣给厂商的相关负责人。由于平面媒体发稿都是按照字数收钱，这样，公关公司在平面媒体方面很难获利，而网络媒体却是免费的，因此公关公司一个劲的在网络媒体发稿。甚至例如单一产品（如某彩屏MP3），在一个月内不断变换角度写出5-10篇稿件，然后在各个网络媒体免费刊发，最后将这些网页打印出来，厚度甚至高达篮球巨人姚明的高度，呵呵，这就是公关公司的"政绩"。

某数码相机厂商高层经理说，"其实现在购买数码相机的人获取相关信息90%都是网络媒体，但是我们就是不在网络媒体投放广告，甚至我们请网络媒体的记者参加新闻发布会，连车马费都不给！"。"问题的关键在于网络媒体生来就是贱，你不用花钱就会有得到他们连续不断的正面报道"。"广告，谁不知道广告就是广告，除非你是SB，鬼才会点击广告呢！"，"如果老板要网络广告（例如通栏或者弹出窗口）的点击率数据（因为正常人是不会点击广告的），我不被骂死才怪呢"。

事实上，网络媒体为厂商和公关公司提供了巨大的综合效益（这些钱都节约到了厂商负责人还有公关公司老板的口袋），但是网络媒体却收不到应该得到的利益。

现在人们已经形成了错误的观念，这种错误的观念认为"网络广告就是点击率"，这种错误的认识其实是网络媒体自己造成的，怪不得别人，不过，这种错误的观念正在被许多厂商和企业界的朋友们嗤之以鼻，正如"CCTV的价值并不在于收视率"，（10多个城市电视台的综合收视率累积之后往往是大于cctv单一频道的收视率的，而费用低廉的多），网络媒体的价值当然也不在于点击率！

越来越多的企业将网络媒体广告列为非常重要的地位，这其中不仅有IT厂商，更多的大众消费品厂商更加认可网络媒体的价值，其中欧莱雅花费1000万巨资买断sina女性频道就是明证。而还有很多的厂商仍然在享受着网络媒体这丰盛的免费大餐，这免费的大餐何时终结呢？

再来看看最近中国数码编辑联盟的编辑们的一些看法

声明，为了保护个人隐私，以下对话隐藏了交谈双方的真实姓名，其中涉及10多家it专业网站。

"平媒好财，网媒好色"，这几乎是业内人士对两种媒体的最深刻认识，不过，情况正在发生变化，请先来看一段令人欣喜的对话。

对话一
电子商务(2005-03-07 11:15:19)
费用收到吧？
电子商务(2005-03-07 11:16:08)
500多块钱的一个
IT中国(2005-03-07 11:13:10)
这么多呀
对话二
紫罗兰色 1:32:30
小朱，有个事，问一下，如果从你这发公关稿，收费的话能发吗？
对话三
10858xxxx 17:27:12
以前与公关公司有合作吗 那就帮我把那篇稿发了吧，拜托啦
IT中国 17:32:04
可是这文章对我们有什么好处呢，既没有点击率，领导发现了还要批评的说
10858xxxx 17:38:08
数码频道这样的稿是很多的啊，何况是新品上市，而且我们也有费用支持的嘛

点评，现在越来越多的厂商或者公关公司开始向网络媒体的编辑支付好处费，钱虽然不多，但代表的是诚意和认可。

尽管厂商和公关公司知道网络媒体的巨大传播作用，但是厂商为了节约，公关公司为了更多利润，他们期望网络一直免费下去，那我们再看几段令人气愤的对话。

对话一

冲击波 14:05:17
有个MM，在做恒生的MP3，你加一下她吧，省得来调戏我
IT中国 14:06:18
我晕，忙着呢，小厂的现在一概不理睬，尽发稿子了，300多家MP3厂商，何候到哪辈子？
冲击波 14:18:02
侧面说明你的内容不够水准，影响力不大，如果到了那种程度，相信你不和人家提广告，别人也会主动要求投放。
IT中国 14:19:35
是想够水准，天天发这些稿子能有时间提高水准？ 刚站着说话不腰疼，你还不是净把着一些大厂商，给你300个小厂商和公关公司找你，你愿意不？

点评，冲击波作为无耻厂商的代表，实在该扁！这是对网络媒体的公然挑衅！封杀这y的！

对话二

小兰 15:47:22 帮帮忙嘛~就是偶尔会有一些新闻什么的~好不~
IT中国 15:48:24
晕，要不，你找我们销售部门吧，来一个虚假承诺都可以，就模模糊糊的说很快会投放广告的，如此云云
小兰 15:52:53
你们那边销售的QQ啥的，告诉我一个好不
IT中国 15:53:37
哦，不过，你们找销售也没用，销售知道你们不可能有广告投放的，除非你们这样小厂商的老板……

网络媒体公开传授生财之道

必须遵循两个最基本的原则：1.只说事实，即新闻报道过程中不应带有评论性质，如果在新闻中加入评论内容，无论评论真实与否都不符合新闻规则，评论文章则应单独撰写；2.平衡报道，即不应单独强调一件事物的优点和缺点，否则将影响新闻的真实性和客观性。再次，即便是评论文章，也应当在以事实为依据的前提下发表。对于为何此类现象多出现在网络媒体上，他认为，这主要因为网络媒体的自由性较大，而控制力却相对较弱造成的。当谈到前面提及的所谓"潜规则"时，陈力丹表示，如果厂商选择将某些媒体告上法庭，花费的人力、物力、财力将远高于遵循"潜规则"所消耗的成本，这归根结底还是一种市场行为——对厂商而言，市场无疑是更需要关心的对象，这就间接造成这种现象的愈演愈烈。

为什么要揭露他们的丑态

……随着形势的发展变化，新闻职业道德建设也出现了一些值得重视的情况和问题。有一些新闻工作者由于不注意自己世界观的改造，经不起物质、金钱的诱惑，干起违背职业操守的事情来。这些不正之风腐蚀了新闻队伍的肌体，损害了新闻工作的声誉，弱化了新闻的公信力，干扰了新闻事业的健康发展。（中国记者协会党组书记 徐心华《加强新闻工作者的职业道德建设》）

尽管这个所谓的"数码编辑联盟"的一位主要成员一再对向其动机提出质疑的记者和编辑声称，自己的所作所为只是为了给网络媒体正名，然而这种现象带来的恶劣影响已然是无可辩驳的事实。无论厂商看人下菜碟也好，还是少数编辑受人指使、被人利用也罢，网络媒体的公信力已经开始被自己行业中的害群之马破坏得体无完肤。这些网络媒体曾因为自己与生俱来的言论自由、内容丰富、反应迅速等特点赢得过满堂喝彩，今天却要为自己的见钱眼开、利欲熏心、不择手段而承担骂名。

在本文写作之前，记者一位在某厂商工作的朋友听说我们要做这一选题时十分吃惊。她善意地提醒我，我们实在不该趟这池浑水，因为这里面牵扯到太多利害关系。有网媒、有厂商、有公关公司，如果因此和厂商或公关公司之间关系僵化，甚至还可能牵涉到自身利益。当时在这个选题的讨论会上，我们最初只是想将它做成一篇记者视点，用较短的篇幅对此现象进行简单评论，然而随着调查的深入，发现这其中竟暗藏不少玄机。经过讨论，我们最终决定将这一选题以专栏评述的形式展现在读者面前，其目的有三：一、正视听；二、求自省；三、尽媒体之职——记录真实。

后记

记得前些天，记者在MSN上和一位在一家数码类媒体工作的朋友聊天。当时自己得意洋洋地拿出刚买的MP3随身听，滔滔不绝地向他吹嘘这东西的性价比如何高，容量如何大，音质如何完美，自己费了多大劲才在市场上淘出来等等。话没说完，他发来一句："你现在还要花钱买随身听，向厂商要一个不就行了？"记者愣了一下，随即告诉他，自己可拉不下脸来向人家要东西，何况无功不受禄，拿人家的手短，恐怕不好。他立刻回答："你笨啊，可以拿版面跟他们换嘛！"

记者愕然。

集腋成裘，聚沙成塔
——DC视频后期处理

■山东 眉飞色舞的鱼

数码相机的摄像功能经常被大家忽视，原因不外乎以下3点：第一，画面效果不佳；第二，部分型号不支持同步录音，只能拍摄无声录像；第三，有时间限制，不能连续拍摄。由于DC的感光器不是专为拍摄动态影像而设计，因此画质不如数码摄像机（DV）是非常自然的。不过随着感光器件的升级和固件的优化更新，在光线充足的情况下，DC还是可以拍出令人满意的录像，而且很多DC的最高拍摄幅面已经达到640×480像素，不但超越了VCD的352×288像素，而且也接近了DVD 720×575像素的水平。第二和第三则属于历史遗留问题，目前只存在于一些千元左右的低端DC身上，大多数中高端DC基本上都可以无限时（仅受存储卡空间限制）拍摄有声录像。不过DC毕竟不是拍摄录像的“专业人士”，因此在视频文件的后期处理上不得不下点功夫，希望这篇文章能给缺“银子”的朋友带来一点启发。

一、视频“四大门派”——DC视频文件格式全解析

处理之前，我们必须先知道自己的DC究竟会输出哪种视频格式。根据扩展名的不同，数码相机输出的视频格式有AVI、MOV、MPG、MP4四种，你的DC应该不会超出这个范围。

注意：DC输出的视频文件还存在有声和无声的差别，但这是由DC的硬件配置决定的，与DC采用的编码算法无关。不过当你看完本文之后，就可以用电脑来弥补无声的缺陷了。

1.AVI

受存储卡的容量限制，DC输出的AVI视频是经过压缩的，最常见的压缩方式就是Motion JPEG，其原理就是将原来的静态影像，以一定的分辨率和帧速进行连续播放，这样就出现了动态效果。MJPEG的兼容性非常好，Windows Media Player、Windows Movie Maker以及其它视频播放处理软件无须外挂任何解码器就可以直接打开。三星、佳能、富士、爱国者、金拍得丽等众多品牌的DC都可输出MJPEG编码的AVI动画。

2.MOV

MOV格式来自大名鼎鼎的Apple公司，数码相机输出的.mov文件通常使用MJPEG或H.263编码，主要支持品牌有柯达、宾得、奥林巴斯、松下、三洋等。由于第三方播放器对其支持并不完善，因此笔者建议用Apple官方的QuickTime播放器（下载地址：“http://www.apple.com.cn/quicktime/products/qt/”）播放。

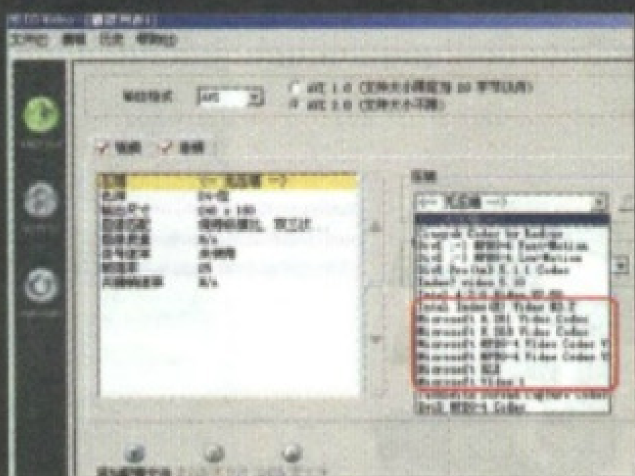
3.MPG

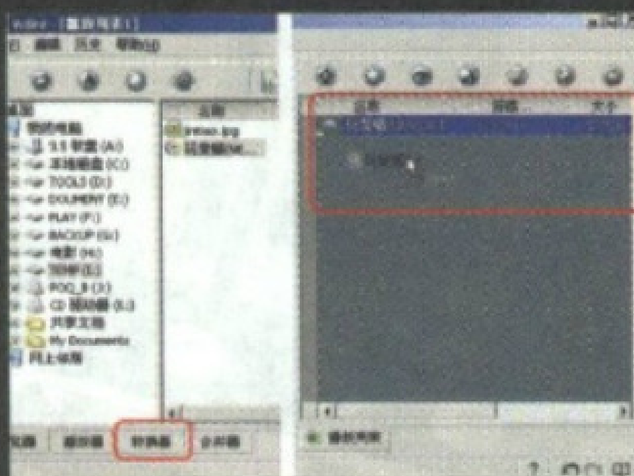
MPG文件通常会使用MPEG-1编码进行压缩，不要被“MPEG”四个字母吓倒，MPEG-1说白了就是VCD，所以我们完全不必担心.mpg文件的兼容性。只要你的电脑能播放VCD影碟，就可以直接播放MPG文件。目前使用这种格式的品牌主要是惠普和索尼。

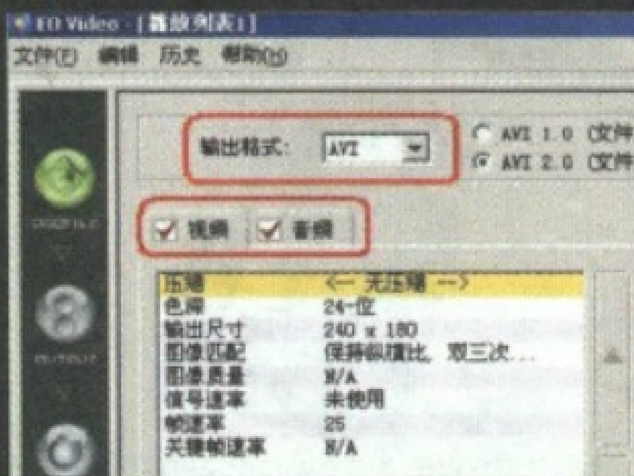
4.MP4

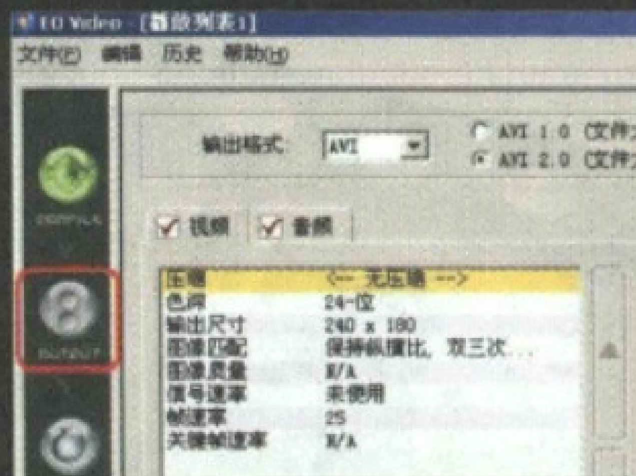
这是由MPEG-4编码压缩生成的视频文件，在相同的码率下，MPEG-4的画面质量和声音效果都大大优于其它编码方式，同时也更节省空间。但由于MPEG-4编码芯片的价格较高，而且技术主要把持在日系厂商手中，因此目前只有屈指可数的几款DC支持MPEG-4视频输出，它们分别是三洋VPC C1、索尼DSC-M1、宾得Optio MX以及奥林巴斯C-770。不过凭借出色的性能，在不久的将来，MPEG-4一定会成为DC视频的主流格式。

目前对MP4格式支持最好的是Apple的QuickTime，装上就能直接播放MP4影片，注册后还能转换，甚至制作MP4影片；非常流行的暴风影音（下载地址：“http://www.skycn.com/soft/98.html”）等播放软件由于附带


图1


图2


图3


图4

了MPEG-4解码器，不但可以播放MP4影片，而且还能让低版本的Windows Media Player支持MP4格式。

由于MPEG-4标准未对文件扩展名作出任何要求，因此不管是AVI，还是MP4，甚至RMVB和MOV，只要它采用了MPEG-4编码压缩，都可以称为MPEG-4影片。

二、光线永远是第一位的——用Windows Movie Maker提高画面的亮度

在本文的开头，笔者曾经说过，只有光线充足，DC才能拍出质量较好的视频。非常遗憾，普通的室内照明灯光对DC来说并不算充足，带来的直接后果就是画面偏暗，需要使用视频处理软件加亮一下。笔者是用Windows Movie Maker进行这项操作的，其它视频处理软件当然也可以，但Windows Movie Maker的处理速度最快，而且效果也非常好。不过Windows Movie Maker不支持导入MOV和MPEG-4压缩的AVI文件，因此必须先转换一下。

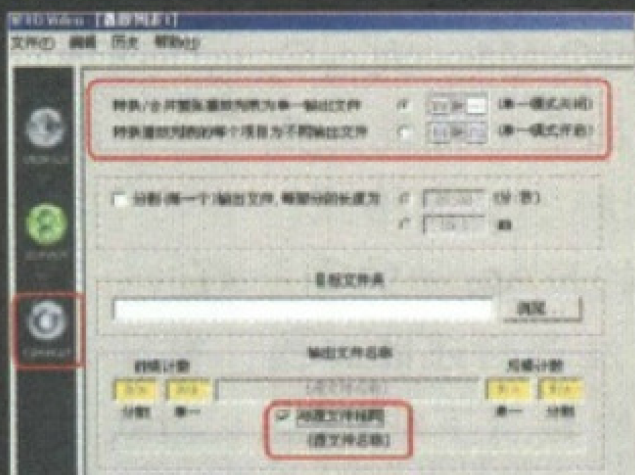
视频转换的工作笔者建议使用EO Video（http://www.eo-video.com/download/download.htm）来完成。EO Video支持的媒体格式与你安装的解码/编码器种类有关，你安装得越全，EO Video支持的文件类型就越多。EO Video的官方建议是把目前的3个主流播放工具——Windows Media Player、RealPlayer和QuickTime全装上，但事实上只要装个暴风影音之类的软件就可以了。另外，EO Video不能识别DC输出的.mp4扩展名文件。但是只要把文件的扩展名由".mp4"改成".avi"，即可正常处理。选择视频压缩器的时候要注意，千万不要弄成DivX之类的MPEG-4压缩编码，那就失去转换的意义了，最好选择带有"Inter Indeo Video"或"Microsoft ***"字样的编码器（图1），兼容性好，而且转换后文件的体积也不会太大。

第一步：在浏览器中通过目录树找到要转换的视频文件，把它们拖拽到右边的播放列表中（图2），然后单击左下角的"转换器"按钮，在"输出格式"下拉列表中选择视频输出格式，支持AVI和MPG两种，在下方可以选择"视频"和"音频"的压缩方式（图3）；

第二步：单击左边纵向排列的"OUTPUT"按钮（图4），然后单击"浏览"选择输出目录，"输出文件名称"则需要手工输入，笔者是个懒人，干脆直接勾选"与源文件相同"了事（图5）。这个窗口里最重要的设置其实是"转换/合并整张播放列表为单一输出文件"和"转换播放列表的每个项目为不同输出文件"，选择前者可以把转换后的文件自动合并成一个，选择后者则会继续保持各自的"独立"状态，大家可以根据需要选择。至于分割文件的选项，由于DC拍摄的视频体积都不会太大，所以是否分割并不重要；

第三步：单击"CONVERT"，选择"START"就可以开始转换了，转换过程并没有进度条提示，不过我们可以从界面上的文字说明了解转换进度（图6）。

转换完毕后，打开Windows Movie Maker，导入要处理的视频文件，并把得到的剪辑拖动到下方的情节提要上（图7）。单击"编辑电影"中的"查看视频效果"，然后在中间的视频效果列表中找到"亮度，增加"（图8），把它拖拽到较暗的剪辑上。这时剪辑左下角会出现一颗五角星，表示该剪辑上应用了一次效果。如果亮度增加得不够明显，可多施加几次，被多次施加效果的剪辑左下角会显示两颗星。在五角星上悬停鼠标，可以查看已施加的效果名称，如果单


图5

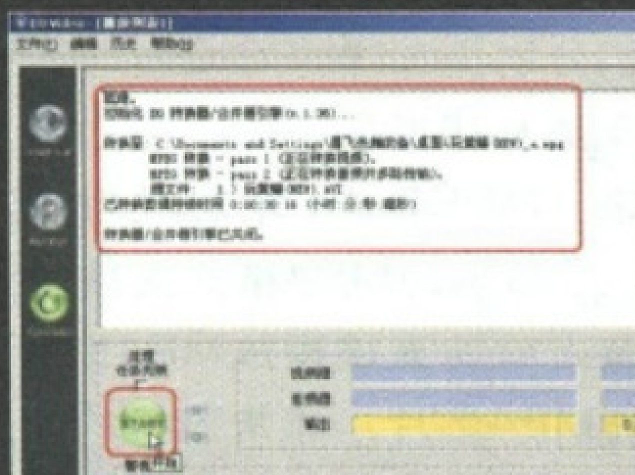
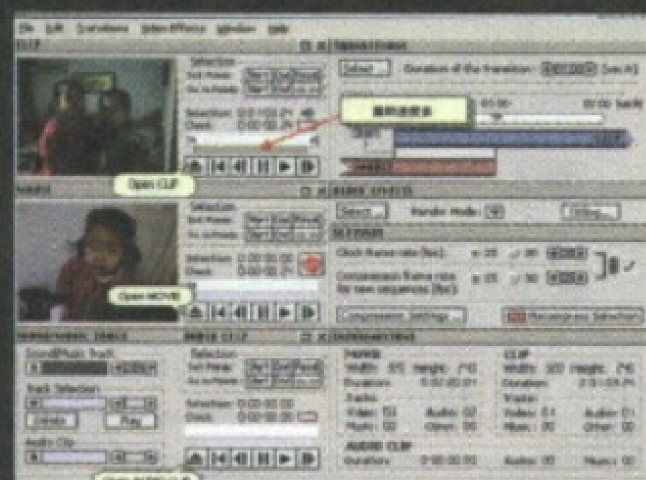
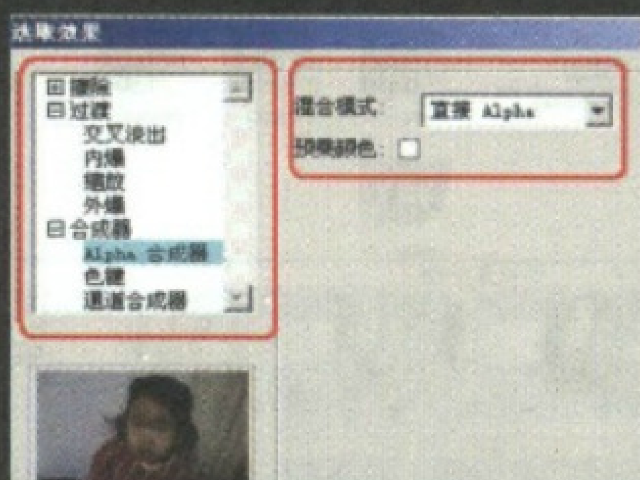
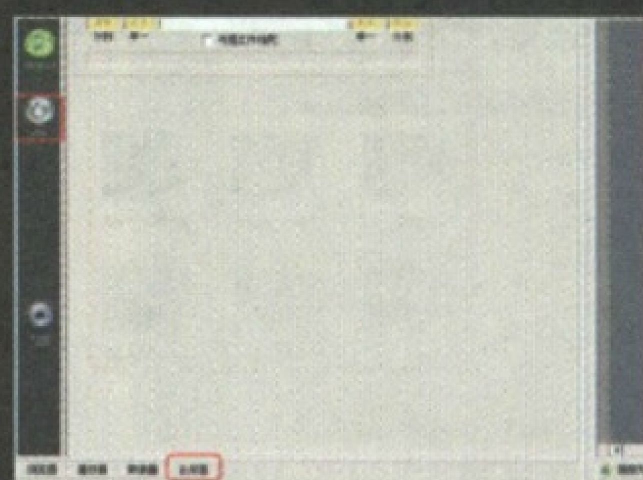

图6

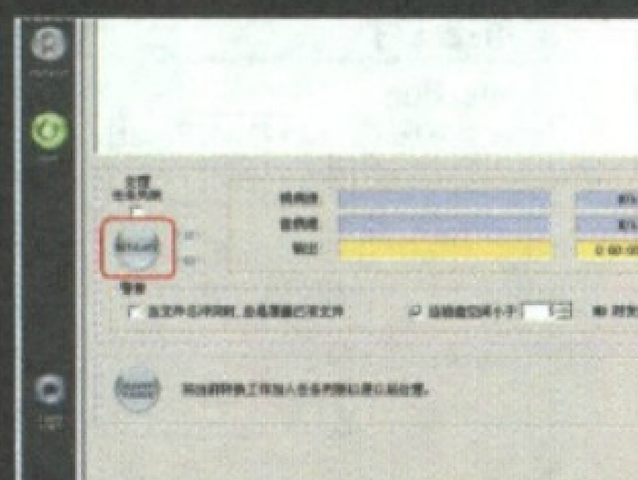

图7


图8


图9


图10


图11


图12

击右键，会弹出菜单，选择“删除效果”就可以一次性删除全部效果。如果你想有选择的删除，可选择“视频效果”命令，在弹出的“添加或删除视频效果”对话框中即可随意删除某个视频效果。得到满意效果后，就可以保存电影了。

三、聚零为整——短片合并

DC的所谓“无限时拍摄”只是相对而言，因为存储卡的容量决定了所拍摄视频的长度。一张128MB的存储卡大约能够存储10分钟左右的MOV格式（H.263压缩）的有声视频，如果选择高质量的MPEG-4压缩，拍摄时间将只有6分钟左右，因此我们得到的仍然是名副其实的“短片”，不过现在的视频合并软件很多，“聚零为整”不就可以得到较长的影片了吗？

1.MOV视频的合并

如果你已经转换了MOV文件，那么随意找个视频合并软件就能解决问题，这种软件在各种媒体上已经介绍过很多，笔者不再多言。但如果你拍到了质量比较好的MOV短片，就没有必要多走转换这一步了。借助QuickEditor（http://download.pchome.net/php/dl.php?sid=6323），几步就能完成合并。

注意：QuickEditor只能在安装了QuickTime播放器的电脑上使用。

不要被QuickEditor这个看似复杂的界面吓倒(图9)，其实用它合并影片的操作非常简单。假设现在我们要把A影片插入到B影片之后，可以进行如下操作:

第一步：在“CLIP”区域中单击“Open CLIP”按钮打开A影片，再单击“Set Points”中的“Start”把影片开始处设置为起始点，然后把播放进度条拖到最右边，单击“Set Points”中的“End”设置一个结束点。以上操作表示要把A影片整体插入，如果你只想插入一部分，可拖动进度条，重新设定起始点和结束点；

第二步：在“Movie”区域中单击“Open Movie”打开B影片，由于我们想把A影片放到B影片之后，因此只需要在B影片的结尾处单击“End”设置一个结束点即可，起始点无须设置。反之，如果你想把A影片放到B影片之前，就只需要在B影片的开始处设置“Start”点，结束点则不用设置；

第三步：执行“Transitions”菜单中的“Select”命令，打开“选取效果”对话框（图10），在这里可选择两段视频切换时的过渡效果，选择时可以从左下方的视频窗口中预览效果；

第四步：先执行“Transitions”→“Insert CLIP Selection in Movie with Transitions”命令混合影片，然后再选择“File”菜单中的“Save Movie”或“Save Movie As”即可保存或另存视频文件。

注意：如果合并的两个MOV文件一个有声、一个无声，那么合并后的新视频文件会无声；如果两个都有声，则合并过程不会对各自的声音造成任何影响。

2.合并MPEG-4电影

对于高质量的MPEG-4视频，除非你要刻录或者进行后期处理，否则没有必要进行转换，只要简单合并一下即可。细心的你也许发现，刚才介绍的EO Video里还有个“合并器”，它的作用就是合并MPEG-4影片。

添加文件后，切换到“合并器”界面（图11），这里只有“目标文件夹”和“输出文件名称”两个选项，设置完成后单击“JOIN”，再单击“START”即可合并影片（图12）。

四、有声胜无声——给“默片”插入声音

俗话说“此时无声胜有声”，如果这句话放到这里就必须得反过来，没有声音的视频文件即使内容再精彩，也无法让观众真正融入其中。不要担心你的DC只能输出无声的视频，在电脑的帮助下，“无中生有”其实非常简单。

1.MOV

不仅仅是合并，其实QuickEditor还可以直接在MOV视频中插入声音。声音的来源有两种，一是用QuickEditor内置的录音机录制。选择“File”→



图13

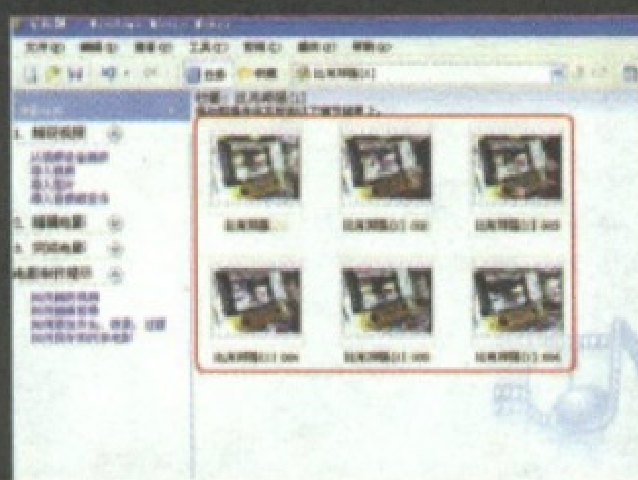

图14


图15


图16

"AUDIO CLIP Digitizer"（图13），"AUDIO CLIP"区域中会出现一个红色的"REC"按钮，单击它即可开始录音，在任何地方点击鼠标左键则可停止录音；二是导入已存在的音频文件，单击"Open AUDIO CLIP"即可导入，可支持WAV、AIF等格式。

如果你有录音笔或支持录音的MP3播放器，完全可以在拍摄的同时把声音一并录下，再用QuickEditor合成，这样就可以得到有声视频了。具体操作如下：单击"Open Movie"打开无声视频，设置好插入声音的起始点和结束点，再打开声音文件，同样设置好音频文件的起始点和结束点，单击"Movie"区域中红色的"EDIT"按钮，选择"Insert"→"AUDIO CLIP Selection in Movie"即可混合声音。最后别忘了选择"File"→"Save Movie"保存一下哦！

2.AVI

使用MJPEG编码的AVI文件有很多都没有声音，这可是多数低端DC的通病，不过幸好MJPEG编码的兼容性非常好，使用Windows自带的Windows Movie Maker就可以插入声音了。

第一步：打开Windows Movie Maker，单击"捕获视频"中的"导入视频"选择要处理的AVI视频文件，导入的视频文件会被自动分割成若干个剪辑，按Ctrl＋A选定所有剪辑，再按住鼠标左键把剪辑拖动到下方的情节提要上（图14）；

第二步：单击"导入音频或音乐"选择要插入的声音文件，Windows Movie Maker支持的音频格式非常丰富，WAV、AIF、MP3等皆可，插入的声音会被视为一个剪辑。单击"显示时间线"（图15），把声音剪辑拖动到"音频/音乐"时间线上（图16），插入时会有一个时间提示，它表示在视频文件中开始播放声音的时间点，如果开始插入的位置不合适，只要在插入的音频上按住左键拖动就可以更改播放声音的起始点了。如果你只需要保留一部分音频信息，可以把光标移动到音频文件的开始和结尾处，当指针变成一个红色的双箭头时（图17），按住左键拖动就可以剪裁声音文件；



图17

第三步：最后单击"完成电影"中的"保存到我的计算机"，按照"保存电影向导"的提示一步一步保存即可。即使你有刻录机，笔者也不推荐你直接选择"保存到CD"把影片刻录成光盘，因为这里得到的可不是我们的VCD，而是HighMAT (High-performance Media Access Technology) CD，只有支持Microsoft HighMAT技术的设备才能播放它，看看你的影碟机上有没有Microsoft HighMAT的徽标（图18），如果有的话再刻录。



图18

在这篇文章里，笔者曾经多次使用Windows Movie Maker，其实利用Windows Movie Maker，我们还可以给电影添加片头和片尾，这样可以让影片显得更加"专业"。什么？怎么做？晕，没有一点钻研精神怎么玩电脑啊，呵呵，实在不行就到"帮助"里去看看吧！

数码摄像机　索尼DCR-PC350E

结论　定位于轻便与多功能并重的时尚机型，在单CCD机型中已非常出色

轻巧而功能强大，手动功能多，摄像效果非常出色

操控简便，易于使用

自动对焦速度稍慢

■晶合实验室　深蓝


取景器和闪光灯热靴



回放状态下LCD屏幕的实际显示效果


侧面的控制区键位分布合理





DV背后的控制按钮，这里的控制按钮显得很简洁

350E是一款直立式DV，比起前任330E还小了一圈。采用蔡斯的10倍变焦Tessar*镜头，配合一块1/3英寸大小的CCD，为成像质量提供了硬件保证。350E的静态有效像素达到了305万，动态像素也达到205万，对于细节的捕捉也更加强大，录制的视频仍是PAL制式，大小为720×576，使得205万的动态像素相对无用武之地。自带光学防抖及超级电子防抖功能，效果要比只有电子防抖的低端DV好。

350E采用索尼独创的超高速信号处理技术（MEGA PIXEL ENGINE），对画质提升有一定帮助。从拍摄的DV片段来看，画面比较细腻，即使光线不足时噪点也不多。在控制形变方面做得也比较好，基本没有桶形失真。但色彩还原稍微偏冷，紫边控制不够好。声音录制非常清楚，通过智能调节可以突出镜头方向的声音，而且在去噪方面也比较出色。

305万静态像素已经达到了目前入门DC的水平，以往由于DV专注于动态影像的质量，静态图片的质量普遍不如相同像素的DC，而350E已表现出赶超之势。从350E拍摄的照片看，如果对画质没有苛刻要求，完全可以替代一般的时尚DC。

作为一款高端时尚机型，350E除具有普通DV的如16：9电影模式、彩色夜拍等大众功能外，在摄像和照相方面都提供了测光、曝光等很多手动调节功能，而对于初学者还特别提供一个完全傻瓜拍摄的“EASY”按钮，在“EASY”模式下所有参数调节都自动完成，“EASY”模式在测试中的表现非常出色，普通用户也能拍出很好的效果。另外拍摄的短片还可以直接在本机上进行剪辑、过渡等编辑。

由于采用2.5寸液晶触摸屏，350E本身的控制按钮很少，完全可以单手操作完成拍摄过程。触摸屏采用特殊材质，在阳光下也比较清楚。在液晶屏边上还添加了变焦和录制按钮，方便空余的左手操作。P

感光元件： 1/3英寸原色CCD
静态有效像素： 305万
动态有效像素： 205万
水平清晰度： 520线
镜　　头： 蔡斯T*镜头（光圈1.8/5.1～51）
光学变焦： 10×（记忆卡模式为8.5×）
显 示 屏： 2.5英寸12.3万像素混合液晶显示屏
尺　　寸： 57.3mm×107.3mm×106.7mm
接　　口： IEEE1394、USB
重　　量： 0.52kg（实测，含随机电池及记忆棒）
附　　件： NP-FF51电池/多功能基座/交流适配器/电脑应用程序指南/配套光盘/AV线/肩带/8MB记忆棒/1394-USB连接线/手提束带/镜头盖
价　　格： 9200元
咨询电话： 800-810-2228

数码相机 富士FinePix E550

优点：
- 成像质量优秀
- 可插值输出高达1230万像素的图像
- 操点抑制能力好

一款相当优秀的家用数码相机，特别适合对成像有较高要求的用户

■品合实验室 别理我

作为便携/家用机的一员，富士FinePix E550（以下简称E550）优秀的成像质量和半专业的控制能力给我们留下了非常深刻的印象。

E550采用镁铝合金外壳，坚固耐用，相机体积较大，实测（最宽处）为65mm×105.5mm×47mm，握持部位的突出虽然增大了厚度，但使得握持感更好，不使用任何附件相机质量为258g。E550使用2英寸低温多晶硅TFT液晶屏，约13万像素。相机的操作性相当优秀，按键不多但功能设置合理，在液晶屏右侧有一个蓝色的"F"按键，它可以进行画质方面的深度控制如分辨率、ISO、特殊效果等。

E550采用超级EBC富士龙4倍光学变焦镜头32.5～130mm/2.8～5.6（35毫米传统胶卷相机等效值）。CCD为1/1.7英寸630万像素Super CCD HR*（可输出约1230万像素，4048×3040），值得一提的是，相机支持输出RAW文件，极少见到具备该专业功能的便携/家用级DC。E500支持ISO80～800，当ISO设置为800时，仅提供最大300万像素输出，相当于增大单位感光面积，实测的确能有效地降低ISO过高所带来的噪点问题。相机的多区域对焦功能非常使用，高达49个选择区域给用户构图提供了极大的便利。E550的短片拍摄功能也相当强大，640×480@30fps几乎可以取代DV，由于相机使用xD卡作为存储载体，相对价格较高。

Super CCD HR插值输出的1230万像素图像率虽然和真正的1230万像素相比有实质差距，但的确能在一定程度上提高分辨率，而且效果要胜过一般意义上的插值输出方式。通过分辨率板测试能够清楚地显示出来。镜头广角端桶形畸变控制得相当好，长焦端可以保持较高的分辨率。E550的自动色温在影室灯环境下略有偏差，室外使用时则没有问题。ISO80下图像能够获得非常细腻的表现，而ISO800也能够接受，整体表现令人满意。相机提供了"反转片"和"黑白"两种特效模式，前者可以获得高对比、高色彩饱和度的图像。由于缺乏软件支持，我们无法对E550输出的RAW文件（*.raf格式）进行编辑，一般来说，RAW输出方式在保证画质（JPG为有损压缩）、白平衡后期调整、曝光调整等方面有着积极的意义。但是由于送测样机没有提供软件，因此我们无法对其输出的RAW文件进行评测，较为遗憾。


广角畸变控制得相当不错

注： 第四代Super CCD分为HR——High Resolution（高分辨率）和SR——Superdynamic Range（高动态范围）两种，前者提供近2倍的插值分辨率输出，后者则提供超越普通CCD两档光圈的动态范围。

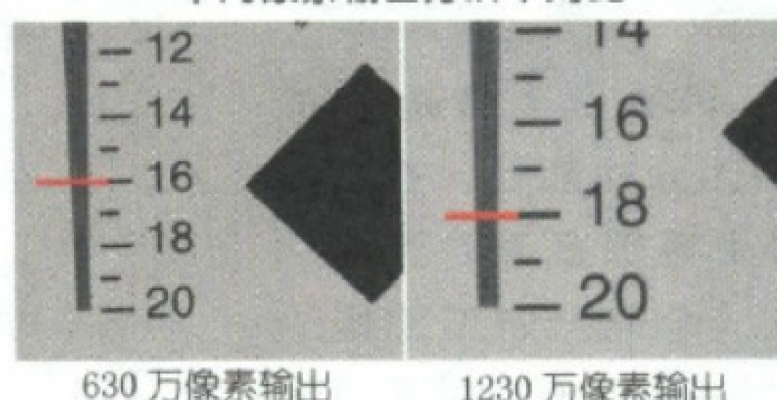


相机的按键并不多，但功能设置合理



项目	参数
像　　素：	630万像素Super CCD HR
最高分辨率：	2848×2136、4048×3040（1230万）
变　　焦：	4×光学
最大光圈：	2.8/5.6
焦　　距：	7.2～28.8mm
最近对焦距离：	7.5cm（微距）
ISO：	80/100/200/400/800
存　　储：	×D卡
录　　像：	640×480@@30fps
电　　池：	5号电池×2
体　　积：	65mm×105.5mm×47mm
重　　量：	258g（实测，不含电池）
附　　件：	不详（样机）
价　　格：	3350元
咨询电话：	010-85997700

不同像素输出分辨率对比



630万像素输出　1230万像素输出



Super CCD的确有其独到之处

MP3播放器 DEC F36R

优秀的设计、创新的技术 / 可使用SD、MMC卡扩充MP3容量 / 可更换锂电池设计 / 细节处理不足

■品合实验室 热血废人

中恒F36R采用抽取式电池设计，使用420mAh锂电池，拥有较长的播放使用时间。电池仓口有塑料卡扣用来固定电池，盖上后略有松动，有可能导致电池接触不良。电池下方的插槽可使用SD、MMC卡来扩充机身容量，为用户节省一定的资金来获得更大容量的存储空间，是一项优秀的设计。在听MP3之余，还可以作为SD、MMC读卡器使用，其读写速度与市场选购的USB 2.0读卡器并无明显的差别。SD、MMC卡可在F36R上直接进行删除、格式化、建立播放列表等文件管理操作。

塑料机身覆盖着铝制外壳，时尚又不失稳重。镜面设计的前面板，镶嵌着双色OLED显示屏幕与4向控制按键。播放音乐时会闪起红色的亮光。F36R也具备DEC中恒前段时间发布的MP3一些功能，例如音源直录、FM收音机、接驳附件中的电话盒进行电话录音，并相应地增加小游戏与对MVX视频格式的支持。但由于双色OLED屏幕色彩分布固定，只能提供简单播放效果。音质方面表现尚可。加之模具问题，细节部分处理略有缺憾，希望厂商在后续产品中能加以改进。




MVX视频屏保显示效果


播放状态下环形十字方向键中心闪动的红色LED

容　　量：	128/256MB
文件格式：	32～320kbps MP3/WMA/WAV/MPL
显 示 屏：	OLED
接　　口：	mini USB 2.0/Line in/耳机接口
尺　　寸：	76mm×35mm×16mm
重　　量：	实测50g（含电池）
附　　件：	耳机/USB延长线/USB转mini USB接头/电话转接盒/音频线
价　　格：	1380/1530元
咨询电话：	800-810-0620

MP3播放器 创新 FX120

机身上的mini USB接口没有保护盖 / 轻巧的机身、耗电量少 / 具备目录管理功能 / 朴素但相当实用的产品

■品合实验室 魔之左手

创新DMP FX120采用最正统的长方体造型，外壳和边框、按键也采用了稳重的灰黑色和银色组合，加上单行显示的屏幕、双向导航键等，实在是经典得不能再经典的——或者说是精简得不能再精简的数码播放器设计。

然而在实际使用中，FX120带给笔者不小的惊喜：尽管没有高档产品那样醇厚的音色，但纯净的输出听起来也相当入耳，最让人喜爱的是它非常出色的操作感，可以快速上手并进行无视操作。FX120提供了基础的目录设置功能，可以方便地管理其中储存的歌曲。我们非常希望创新公司能够在后续产品继续提供该功能，并且进行适当的强化。

FX120的开模精细、做工优秀，不过USB接口完全裸露，有可能造成一些小问题。这款产品采用较好的电池时，连续播放时间甚至超过了其宣称的17小时，对于使用市售电池的机型来说，这就意味着更低的使用成本。

容　　量：	128/256MB
文件格式：	MP3/WMA/WAV
显 示 屏：	蓝色背光液晶显示屏
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	28.7mm×71.3mm×16.5mm
重　　量：	26.5g（实测）
附　　件：	耳机/AAA(7号)碱性电池/挂绳/USB连接线/快速开始指南/安装光盘
价　　格：	799/999元
咨询电话：	010-82551800



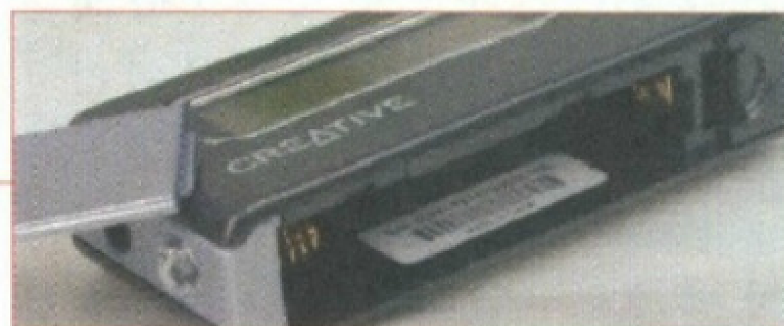
只要设计优秀，即使区区几个键也能达到很好的操控感



暴露在外的mini USB接口


搭配的耳机音质一般





电池仓占据了1/3以上的内部容积

MP3播放器 盈通D9208

😞按键手感稍差 😊体积小巧 😊多国语言显示 推荐 麻雀虽小 五脏俱全

当号称世界最小的MP3盈通D9208拿在手中把玩的时候，不禁让人惊叹其如此小巧的体积竟拥有那么多的功能。MP3、WMA格式音频播放必不可少，FM收音机、录音功能也应有尽有，音源直录、歌词同步，7种语言文字显示。

内置锂电池提供近10个小时的播放时间，小尺寸的液晶屏幕会在操作时闪动七彩靓丽的背光效果。液晶屏幕独占了整个一面，下侧面是类似于手机操控区的5维方向键，其左右分别是播放/停止与AB复读/EQ按键，耳机与Line in接口则分别处于屏幕的左右侧面。


类似手机操控区的操作按键



7色背光屏幕
但亮度不均匀


双层电路板堆叠与锂电池


仿iPod“小白”的挂绳式耳机

观察其内部结构，D9208采用双层电路板堆叠，锂电池在电路板的下方。当音量增高时，音质有所下降。由于结构紧凑，液晶屏的背光灯也只有一盏，因此屏幕亮度不够均匀。可见在力争缩小体积的同时，其他方面是要作出一定牺牲的。鱼与熊掌不可兼得，如何取舍就要看个人的喜好了。

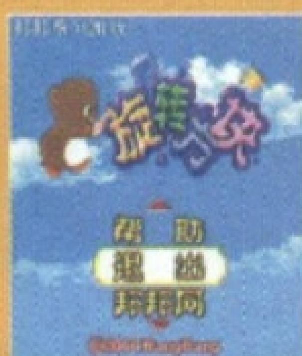
容　　量：	256MB
文件格式：	5~320kbps MP3/WMA/WAV
显 示 屏：	LED
接　　口：	mini USB 2.0/Line in/耳机接口
尺　　寸：	41mm×24mm×21mm
重　　量：	实测50g（含电池）
附　　件：	耳机/USB延长线/USB转mini USB接头/音频线
价　　格：	580元
咨询电话：	010-83279828

■晶合实验室　热血废人

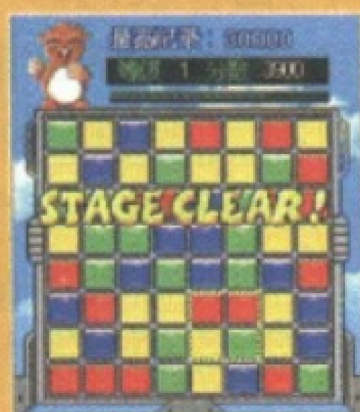


手机百宝箱

旋转方块



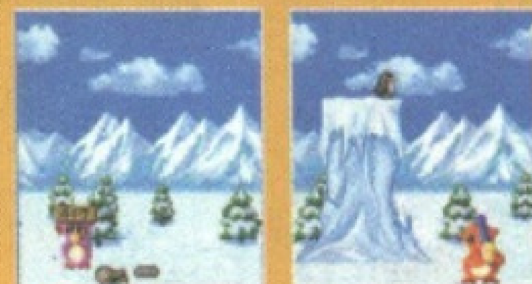
游戏类型：益智游戏（PUZ）
适用机型：诺基亚S40系列：3100/3200/3300/6100/6108/6200/6220/6230/6610/6800/6820/7200/7210/7250、诺基亚S60系列：6600/3650/N-Gage/7650、索爱T618/T628
资　　费：免费
下载地址：用手机访问http://wap.81088.com
文件大小：60kB



游戏简介：旋转方块是一款易上手的益智游戏，旋转4块方块，使其与旁边的方块颜色相同，当4块相同颜色的方块在一起时，就可以消掉，并且可一起消除掉边上的相同颜色的方块。游戏是有时间限制的，你必须在一定时间内消除足够的方块来赢得积分，在时间内赢得足够的积分就可进入下一关，而下一关的时间将会更少，积分也会要求更高。快来接受挑战吧。

邦邦系列游戏——打企鹅

游戏类型：动作游戏（ACT）
适用机型：诺基亚S40系列：3100/3200/3300/6100/6108/6200/6220/6230/6610/6800/6820/7200/7210/7250、诺基亚S60系列：6600/3650/N-Gage/7650、索爱T618/T628
资　　费：免费
下载地址：用手机访问http://wap.81088.com
文件大小：70kB



游戏简介：根据经典的Flash小游戏《打企鹅》改编，游戏的主角当然是我们的邦邦鼠啦，它来到了遥远的南极。我们的老朋友邦邦鼠也是个棒球迷，只是在这冰天雪地，荒郊野外，到哪里去找棒球呢？没关系，有办法了，就由我们可爱的小企鹅来当一次“炮弹”好了……按下OK键，小企鹅就会从高台上跳落下来。跳落过程中，在合适的时候再次按下OK键，手持球棒的邦邦鼠就会恶狠狠地一棒将企鹅打出去。企鹅在雪地上的飞行距离就是玩家获得的最后分数了，值得一提的是这款手机版游戏比PC版多加了一些助力装置，如果运气好的话分数可以翻倍增加，试试你的运气哟！

微软首款64位桌面操作系统前瞻测试

■晶合实验室 小虫



2005年3月2日，微软Windows平台主管Jim Allchin在春季英特尔开发者论坛（IDF）上宣布：64位Windows的PC版本将在4月初发布，服务器版则在4月底面世。至此，基本可认定微软将在CBIT大展中（或稍晚些）发布64位桌面操作系统，而服务器版则在4月25日西雅图年度硬件工程大会（WinHEC）上推出。

微软的时间选择很微妙，众所周知，英特尔的64位桌面处理器也将在同一时期发布。这样，在AMD发布Athlon 64一年半后，64位PC的软硬平台总算准备就绪了。微软将Win95后沿用10年的32位操作系统升级到64位。对PC来说，10年实在是一个太长的时间，因为它诞生至今才不过30年。

一、64位运算的意义

为了使下面的内容有意义，首先我们要弄清楚“64位”是什么。对操作系统而言它表示发送的指令长度，对处理器来说它则是内部寄存器接收指令的长度（位宽），64位意味着处理器能处理64位（8个字节）长度的指令。

决定处理器性能的因素有很多，但从最简化的角度出发只有2个：宽度和速度。速度用处理器的时钟频率衡量，表示每秒的周期数。现在最高速的桌面处理器已达到3.8GHz的频率，即每秒钟可完成38亿个处理器周期。形象地说，如果人可以达到3.8GHz的步频，每一步跨度1米，那么行走速度将达到408万公里每秒（光速的13.6倍），每秒钟可绕赤道102圈，到月球只需不到0.1秒；处理器宽度则如同人的步长，相同步频下每一步跨度越大自然速度越快。处理器宽度主要由位宽和执行效率决定：在8086时代，处理器需要12个周期来执行一条指令，到486这个时间已降到2个周期，而现在处理器单个周期即可执行3条以上的指令，再考虑到位宽和主频，性能和当年真不可同日而语！

> 处理器构造非常复杂，但主要由3部分构成：数据输入输出总线、内部寄存器和存储地址总线，它们的衡量单位都是“位”，但决定处理器指令长度的是内部寄存器。存储地址总线决定处理器访问内存的能力，它用2的幂次方来表示。以Athlon 64为例，它有64位存储地址总线，但只开放了40位寻址，寻址空间达到2的40次方即1024GB（1TB），完全可满足大型服务器的需求，而32位寻址的P4只有4GB，很可能个人电脑再过几年就达到这一水准；输入输出总线决定进入或移出处理器数据的宽度，老式处理器的输入输出总线一般不大于内部寄存器，8088和386SX内部寄存器位宽更是输入输出总线的2倍。现代处理器的设计取向则恰好相反（超标量设计），以为Prescott例，它拥有64位数据总线，内部寄存器却只有32位；这意味着满负荷工作时，1条64位数据总线等待填充2个32位内部寄存器（Prescott有2个寄存器）。

经过上面几段略显枯燥的介绍，我们已大概了解了64位运算的一些基本概念。现在，处理器制造面临工艺瓶颈，PC系统通过增加处理器主频提升性能变得非常困难，主频提升对系统性能的贡献也越来越小，增加处理器宽度的方式无疑更有效。32位处理器升级到64位后，处理器宽度将提升一倍，对效能的提升大有裨益。不过我们必须认识到，现代PC是一个复杂的系统，单个部件的性能提升对整体性能的帮助并不成正比。尽管如此，作为决定PC主要性能的处理器，引入64位运算依然意义非凡。

二、64位桌面系统的软硬件基础

第一款64位处理器是1992问世的Alpha 21064和MIPS R4000，它们是RISC的处理器；英特尔公司的第一款64位处理器，基于IA64架构的Itanium（安腾）于2001年推出，2003年又推出了64位Xeon（至强），还有将于2005年4月份发布的64位P4和赛扬处理器。除安腾外，64位处理器都采用EM64T技术（Intel Extended Memory 64 Technology，Intel扩展内存64技术）；AMD首先于2003年4月23日发布面向服务器的Opteron，桌面版的Athlon 64



图1

（图1）随后在2003年9月25日面市，它们采用的是AMD自行制订的X86-64架构，由X86-32扩展而来，并不像先前其他64位处理器那样使用专用指令集，因此它们可正常工作在64位、32位或两者的混合模式下，这个设计非常成功，使英特尔EM64T也破天荒地兼容该架构；苹果公司2003年6月23日推出的Power Mac G5是世界上第一款64位个人电脑，它采用的是IBM的PowerPC 970处理器。

64位操作系统和应用软件到目前为止还相当匮乏，它们主要用在企业级服务器和超级计算机中。Tru64 UNIX、OpenVMS和Linux等都是常见的64位操作系统（大型服务器往往采用定制操作系统），苹果的新Macintosh则算是第一款正式上市的64位操作系统。作为PC中占据绝大多数的IBM兼容机，它们无法使用以上系统，因此只有当微软发布64位桌面操作系统时，才可认为64位运算真正开始普及。

很显然，从技术上说更高指令宽度的系统肯定优于低宽度系统，那么微软为什么不直接发布128位操作系统，满足今后100年的运算需求？原因很简单，软硬件之间必须相互配合才可发挥作用。如果操作系统或应用程序位数高于硬件，处理器将无法处理指令集，系统根本不能使用，因此必须是硬件首先升级指令长度；如果硬件指令集（非专用指令集处理器）位数高于操作系统或应用程序，那么将无法真正发挥处理器的性能，而且对超标量系统来说还会因指令协调问题造成一定的性能下降；只有当应用程序和操作系统都支持64位指令集后，64位处理器才可真正发挥其运算优势。

三、微软64位桌面操作系统初探

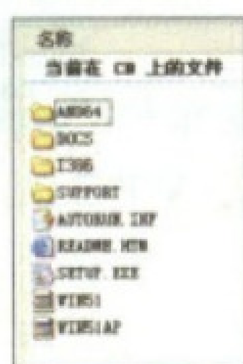


图2

微软即将发布的64位系统正式名称为“Microsoft Windows XP Professional x64 Edition”（以下简称WinXP x64），作为微软第一款64位操作系统，它备受关注，我们及时下载了该系统的英文预发行（Pre-Release）版本并进行了详细测试。

从光盘的目录中可看出，该WinXP x64系统针对Athlon 64进行了优化（图2，有专门针对AMD64的文件夹）。它的基本硬件要求是：

1.支持64位扩展指令集的处理器：支持AMD X86-64技术的Athlon 64（FX）、AMD Opteron，支持英特尔EM64T技术的Pentium Ⅲ Xeon和Pentium 4；

2.256MB内存；

3.1.5GB可用磁盘空间；

4.支持Super VGA (800×600) 以上分辨率的显卡；

5.CD-ROM、DVD光驱；

6.键盘和鼠标。

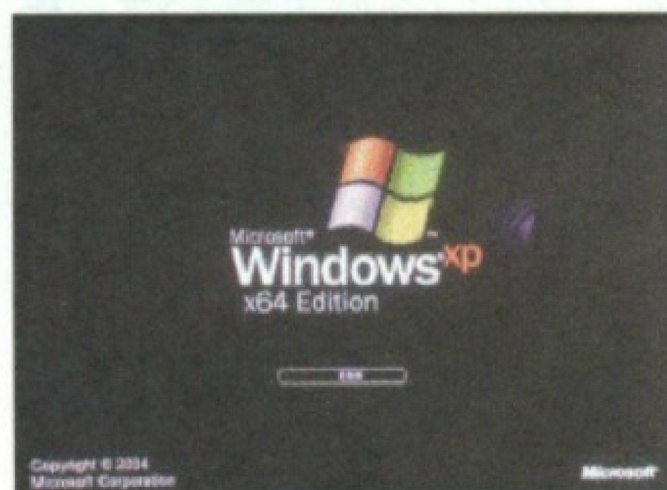


图3

WinXP x64安装过程和32位版完全相同，只是欢迎界面有些变化（图3）。这套系统内部版本号为1433，已经打上了SP1（图4），它比我们之前看到的任何版本都新，而且只能试用15天（测试版和RC版是12个月），逾期需要激活才可使用。联系到微软的发布时间，我们认为它和正式版没有太多区别。

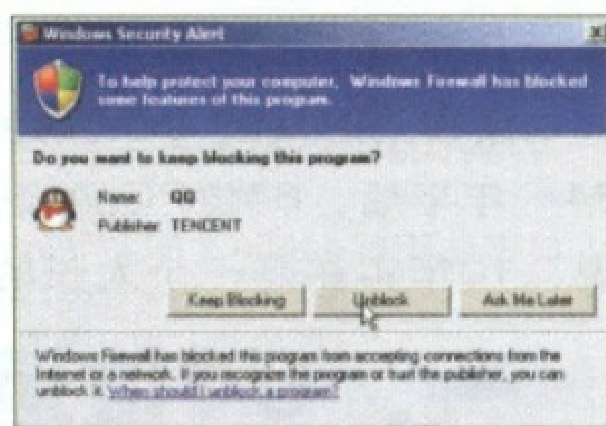


图6

WinXP x64在界面（图5）和操作上和32位版也基本一致，考虑到它已拥有带防火墙的安全中心（Security Senter）（图6）、数据执行预防（DEP）技术（图7）、DirectX 9.0C及新的设备管理器（图8），我们认为它更接近32位版本的WinXP SP2。在集成驱动方面，WinXP x64甚至比WinXP SP2更先进，测试平台上的ATI X800 pro可正确识别，但这些驱动依然不够完善，需要及时更新。

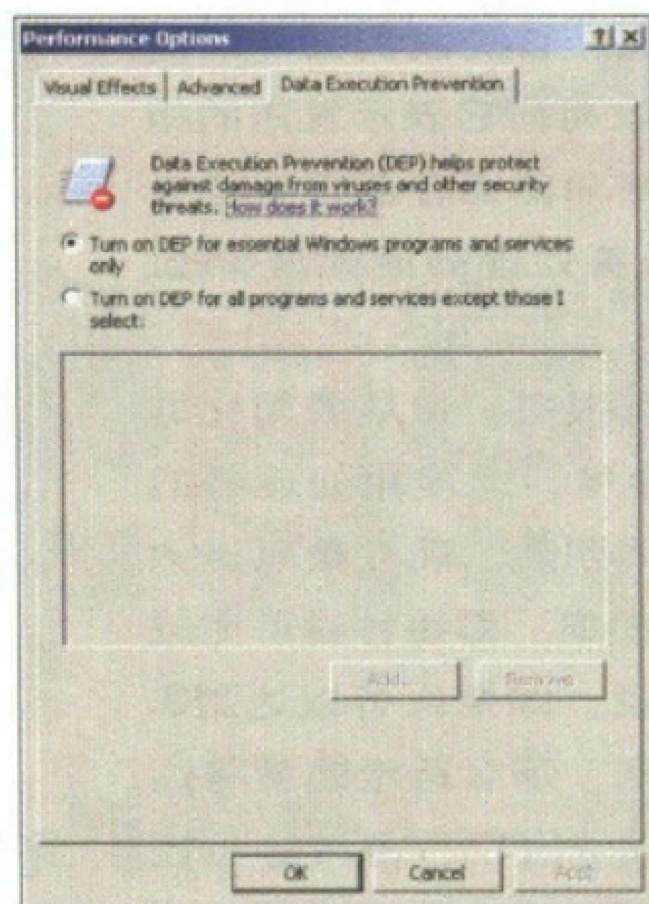


图7

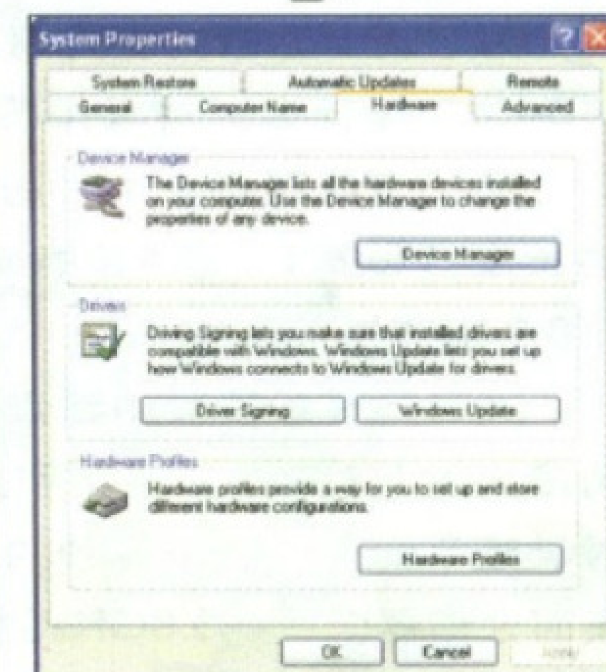


图8

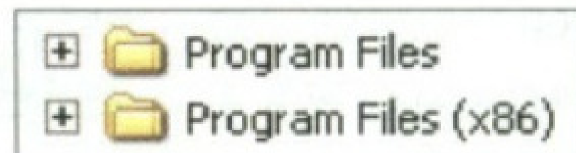


图9

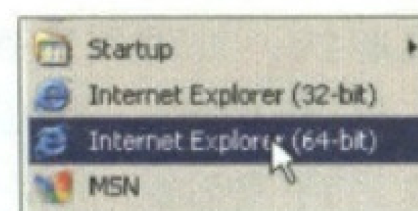


图10

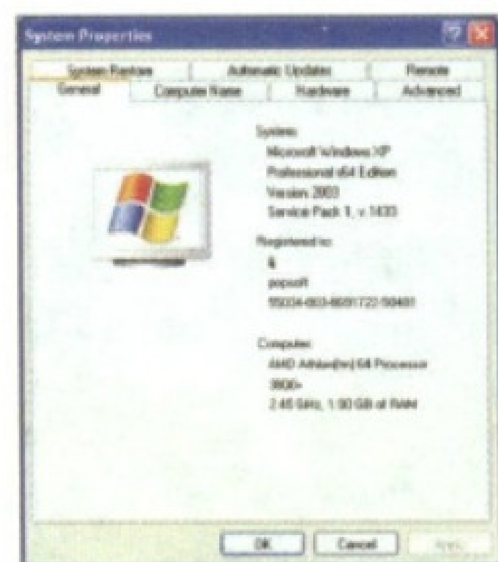


图4

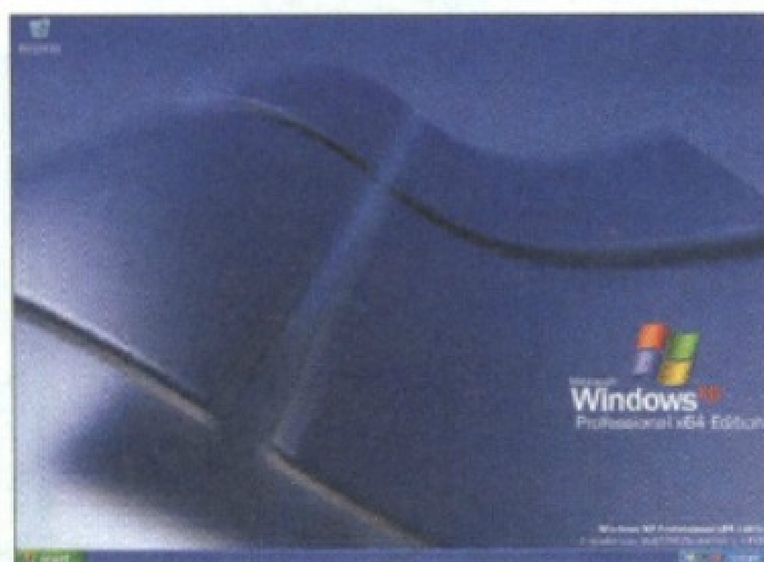


图5

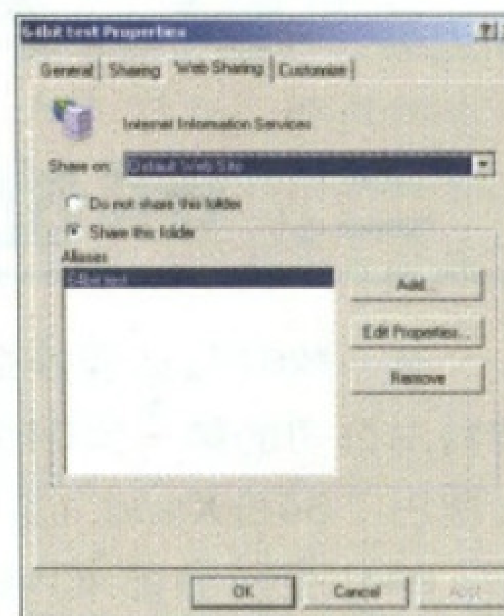


图11

为保证兼容性，非微软软件都安装到专门的“Program Files

(x86)”目录下（图9），另外还应用了“Windows on Windows 64”模拟技术，能在不损失性能的情况下在64位操作系统中运行32位应用软件；IE浏览器同时包含64位和32位版本（图10），目的是兼容一些需要安装插件才可浏览的网页；文件夹属性窗口多了一个网络共享功能（Web Sharing）（图11），不过目前由于没有ISP支持还无法使用。

四、32位软件兼容性测试

表1：完全兼容软件列表

图形	Photoshop CS、ACDSee 7.0.62、Capture One Pro 3.6、HyperSnap-DX 5.62.05、The Panorama Factory v3.0
即时通信	QQ 2004 II、ICQ Pro2003 B3916、MSN 6.2.0205、Skype 1.0.0.106、Net2Phone 10.6.2
视频	WinDVD 6.0.B06、Power-DVD 5.0XP、Helix Producerplus 9.0.1.250、Realone Player2 v6.0.11.872、Digital Video Tool v0.49a、Ulead DVD Movie Factory 2、DVStreamer 2.21、AVI/MPEG/RM/WMV Joiner v4.51、Vobsub 2.32、DivX 5.21 Pro、XVID-24062003-1、Flash Player 7、QuickTime 6.5.2、Xmpeg 5.03
音频	Foobar2000 v0.83、iTune 4.7.1.30、CoolEdit Pro 2.00、CD Copy 4.951、AC3 Filter 0.70b
磁盘	PartitionMagic 8.02、FinalData Enterprise 2.0、WinISO 5.3、Nero Burning Rom 6.6.0.6
日常应用	WinPIM 7.90XP、Weather1 v5.16、Office XP SP-2、EmEditor v4.12、Total Commander 6.02
专业软件	Registax 3.0.1.16、Registar 1.06、Starry Night 4.52
编程开发	Borland Delphi 7.0B4.453、Ultra Edit-32 v11.00a+、Flash MX、Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX2004、FreeHand MX
网络	Netants 1.25、Teleport Pro v1.29.1981、eMule Plus V1n、Offline Explorer Enterprise 2.6.1010、Firefox 1.01、The Cleaner 3.2B3213
FTP软件	CuteFTP 5.01XP、FlashFXP 2.1B922、LeapFTP 2.7.3、SecureFX 2.1 B135
测试软件	CPU-Z 1.25、N-Bench3、Super π 1.1、HD Tach v2.70、RighMark Audio Analyzer 4.3、EVERREST 1.51.195、3Dmark05 v1.2.0、3DMark03 v3.6.0、PCMark04 v1.3.0、SPEC Viewperf 7.1、Fraps 2.2.3、SiSoftware Sandra 2005.1.10.37

表2：不兼容软件列表

虚拟光驱	DAEMON Tools 3.47、Virtual CD 6、Alcohol 120%、CloneCD 4.2.0.2
图形相关	Nikon Capture 4.0、DisplayMate V1.25、PowerStrip 3.57B491
视频相关	WinDVR 3.0、Power VCR II Deluxe V3.0、Media Player 10.0
杀毒软件	Norton Internet Security 2005、Panda AntiVirus Platinum V7.04、Magic Tweak 2.20
测试软件	SYSmark2002、Business Winstone 2004 V1.0、CC Winstone 2004 V1.0、ThreadMark2.0、Nokia Monitor Test 99、CheckScreen 1.2、BatteryMark 4.01、AquaMark3
其他	Motherboard Monitor 5.2.1.0、Cpuldle Pro V6.0、NetTerm 4.2

虽然X86-64和EM64T都完全兼容32位指令集，但并非所有32位软件都可在64位系统下正确运行，出错的原因在操作系统。尽管微软和AMD、英特尔做出了足够的努力让64位平台保持兼容性，但不可能完全解决问题。我们在WinXP x64上对106款常用软件（英文版）和一些游戏进行了兼容性测试，将测试结果分为3种：完全兼容类（表1），这种情况表示该软件无论是安装还是使用都表现正常，但由于时间关系，我们不保证所有功能完全正常，也不确定更低版本和中文版的兼容性；不兼容类（表2），这类软件无法安装或启动，但更高版本也许可用；可使用类（表3），这类软件安装或使用中出现一些问题，但主要功能正常。

从表中可见64位操作系统对32位软件兼容性勉强可以接受，测试的软件中完全兼容类软件占大多数，共69款占65.1%；不兼容软件共24款，占22.6%；可使用软件共13款，占12.3%。而游戏方面的表现比较好，由于比较适合性能测试的关系，我们测试了手头常用的FPS游戏的兼容性，可正常游戏的包括：CS1.6、DOOM3、Call of Duty 1.1、Need For Speed UnderGround v1.1001.0、Return to Castle Wolfenstein、FarCry 1.3；无法安装的是MAX PAYNE；无法正常游戏的是Unreal Tournament 2004 v3.86（多次死机）。

总的来看微软对程序员、内容制作者（平面设计人员、网站开发者等）比较照顾，他们工作涉及的软件都基本可使用；游戏玩家也是比较幸福的一类，新游戏基本没问题，作为PC的主要购买者谁也不敢忽视他们的利益；普通用户受影响较大，杀毒软件和虚拟光驱类软件被一网打尽，使用起来很不方便；测试软件能用的

表3：可使用软件列表

软件	备注	软件	备注
WinRAR 3.4.2	无法集成右键菜单	Ghost2003	安装过程有错误提示
WinZip 9.0 SR-1	无法集成右键菜单	Monkey's Audio 3.97	安装过程有错误提示
Acrobat 7 Pro	Adobe PDF无法启动	Media Encoder 9	安装过程有错误提示
Winamp 5.02	安装过程有错误提示	Advanced MP3/RM/WMV Recorder 3.4	安装过程有错误提示
FlashGet 1.40	安装过程有错误提示	WinDVD Creator v2.0	安装过程有错误提示
Norton AntiVirus 2004 Pro	安装过程有错误提示	McAfee VirusScan Enterprise 7.1.0	安装过程有错误提示
PowerBuilder Enterprise 8.0B6028	安装过程有错误提示		

不多，特别是适合衡量整机性能的软件非常少。最后提一下稳定性，我们尚未感受到WinXP x64在稳定性方面上胜过32位系统，这也许是因为我们安装了太多32位软件的缘故。

五.性能测试

64位系统性能也是用户关注的重要方面，究竟64位系统下32位软件可发挥多大的性能？究竟64位系统的优势在哪里？这部分我们将通过测试来解答以上问题。非常遗憾，我们没有拿到英特尔的64位处理器，因此无法比较AMD和Intel在64位平台上的表现。

我们在同一平台上安装两套系统，分别是英文版WinXP x64和WinXP SP2，以对比两个平台之间的性能差异。64位测试软件则稍微复杂一些，它们在WinXP x64下将分别测试（可以的话）64位优化和32位优化的性能，然后再到WinXP SP2下测试32位优化性能。我们采用的硬件平台是：

表4：硬件测试平台

类别	厂商	型号	备注
处理器	AMD	Athlon 64 3800+	主频2.45GHz
主板	升技	RocketBoy AV8	VIA K8T800 Pro+VT8237芯片组
内存	Kingmax	DDR400	256MBX4
显卡	ATI	X800 Pro	显存445MHz、核心472MHz
硬盘	西部数据	WD1200JB	120GB、7200r/m、8MB缓存

2套系统均进行了最优化性能设置、取消桌面壁纸和屏幕保护、电源设置全部为“一直开着”、关闭所有驱动器的系统还原、取消远程服务和所有共享。WinXP x64驱动采用威盛64位四合一驱动v0.99版、ATI 64位显卡驱动v6.14.10.6512；WinXP SP2采用威盛四合一驱动v4.55，ATI显卡驱动v6.14.10.6512。

从常规32位软件测试结果看（表5），64位系统运行32位软件的确会造成性能下降，只有极少数项目有提升。3D子系统受到的影响较大，反映游戏性能的测试软件或游戏性能均有下降，好在影响并不大，控制在“可接受”（小于10%）的水准。

与Athlon 64刚发布时相比，现在支持64位系统的软件、驱动已逐渐多了起来，比较有名的软件有Mozilla Firefox、Avast Antivirus 4.5、McAfee Enterprise 8.0i及一些小工具。AMD公司在其发布的“AMD处理器性能评估指南”中推荐用户使用DivX5.03以上版、mini-GZIP、RSA、Streams、Blobby Dancer、The Panorama Factory、Crafty这7款软件测试其64位处理器，这些软件都已针对64位计算进行了优化，有利于发挥64位系统的性能。

表5：32位软件测试结果

测试软件	测试项目	64位平台	32位平台	性能增减
PCMark04 v1.3.0	总评	4790	4849	↓1.2%
	CPU	4531	4411	↑2.7%
	内存	4767	4804	↓0.8%
	显卡	6389	6827	↓6.4%
	磁盘	4321	4113	↑5.1%
3Dmark05 v1.2.0	3Dmark	4420	4736	↓6.7%
3Dmark03 v3.6.0	3Dmark	9379	10364	↓9.5%
Doom3 1024X768 Ultra Quality	平均帧数	71.6fps	73.6fps	↓2.8%
Lame3.97 MP3音频编码	完成时间	33秒	33秒	0
Super π 104万位运算	完成时间	37秒	37秒	0

我们最终采用了SiSoftware Sandra 2005.1.10.37、DivX5.21、mini-GZIP和Panorama Factory 3.3进行64位软件测试。



图12

SiSoftware Sandra是目前为止我们发现的唯一一款专用跨32/64



图13



图14

位平台测试软件，它从SiSoftware Sandra 2005SP1（图12）开始提供这一功能，我们用这款软件测试CPU、内存和磁盘性能。

Smoky City专门针对Athlon 64开发了64位版Panorama Factory 3.3（图13），我们用它来拼接（stitch）4张16位TIFF图（每张34.4MB，3008×2000），记录操作完成时间（秒）。

mini-GZIP是一款用命令行操作的压缩软件，我们用它来压缩、解压缩206MB的ISO文件，记录操作完成时间（秒）。

DivX（图14）是我们常用的CPU视频编码能力测试工具，用它编码3000帧的MPEG4视频（720×576，不处理音频），记录其每秒编码帧数。

SiSoftware Sandra 2005的测试结果（表6）比较令人困惑，因为在64位系统下64位优化和32位优化模式的得分几乎完全相同，而它们相对32位系统下的得分提升也很小。通过查阅国外媒体的测试，我们发现64位P4在这款软件上的测试结果相对比较正常，所以可认为SiSoftware Sandra 2005并未对所有64位处理器进行足够的指令集优化。

如果说常规测试软件和SiSoftware Sandra 2005的测试结果令人失望的话，那么其他64位优化软件给出的结果（表7）就令人兴奋不已了！我们认为DivX5.21并非真正的64位优化软件（在64位系统下没有两种运行模式），但由于AMD处理器在MPEG4编码性能方面落后P4不少，因此AMD比较在意这方面的提升。The Panorama Factory v3.3和Mini-GZIP均展现了巨大的性能提升，这说明在真正的64位优化程序中，64位处理器可大大提升其性能（相对32位程序）。

表6：SiSoftware Sandra 2005测试结果

平台		64位系统		32位系统
测试项目	软件优化	64位软件	32位软件	32位软件
CPU Arithmetic	Dhrystone ALU（MIPS）	11921	12006	10581
	Whetstone FPU/iSSE2（MFLOPS）	4409/5054	4422/5047	4021/5214
CPU Multi-Media	Integer x8 iSSE2（it/s）	18205	18202	23302
	Floating-Point x4 iSSE2（it/s）	28121	27969	25141
Memory Bandwidth	Int ALU（MB/s）	5024	5025	5008
	Float FPU（MB/s）	5027	5023	5005
File System	MB/s	31	30	34

表7：其他64位软件测试结果

系统平台	64位系统		32位系统	性能提升（%）
软件优化	64位软件	32位软件	32位软件	
The Panorama Factory V3.3（秒）	21.1	31.1	33.8	60.2
Mini-GZIP 压缩（秒）	18.828	41.125	42.812	127.4
Mini-GZIP 解压缩（秒）	1.859	5.625	5.828	213.5
DivX5.21 MPEG4视频编码（fps）	32.00	–	31.28	2.3

六、写在最后

从实测情况看，WinXP x64无论兼容性、稳定性还是性能方面的表现均与我们测试之前的判断吻合，也许是WinXP已用了太久，它在界面和操作上并未给我们带来惊喜。但站到历史的高度看，WinXP x64绝对是具有划时代地位的重要产品。

对普通用户来说，现在谈64位运算还为时尚早，虽然硬件可能已在64位方面准备就绪，但应用软件和驱动程序还将在较长一段时间内形成障碍，用户能从64位运算上得到的实际好处几乎没有。更重要的障碍是用户和软件开发者的主观抵触，他们会强烈地拒绝变化，排斥转换到64位环境下进行尝试，满足于使旧软件运行得快一些，而不是使用具有新特性的软件。由于这些非技术性的排斥存在，32位操作系统UNIX、Linux、OS/2、Windows NT和Windows 2000都经历了一个相当长的艰难时期。微软了解到用户的这种排斥，所以推出Windows 95作为16位过渡到32位世界的桥梁，它大部分为32位操作系统，但保留了足够的16位能力以兼容16位应用程序。在WinXP x64身上，我们再次看到了类似情况，它的使命是让32位过渡到64位。

1985年，英特尔推出了划时代处理器386，将PC处理器技术带进32位，直到10年后微软推出基于32位指令的Windows 95，386才算有了对应的操作系统；2003年9月AMD发布Athlon 64，微软19个月后即推出64位桌面操作系统。抚今追昔，不得不让我们感慨所处时代在技术上的飞速进展，软硬件厂商的共同努力使PC实现着人们一个又一个的梦想，而64位运算将为PC的下一个10年带来深远影响。P



未雨绸缪 愚人节大扫除 4.1

■广东 GZ

前言：弄巧成拙

4月1日眼看已至，恐怕不少整人专家都在盼望这一天，各式各样的整蛊软件在这天也会大行其道。成功的整蛊软件会牢牢把握玩笑的尺度，绝不会造成真正的破坏并附带有相应解药，例如假删除软件“Fake_del”和垃圾文件生成器“FUHD”，最终效果自然良好，整人和被整者会心一笑，也不失为开怀乐事。不过有许多所谓整蛊软件已超出了玩笑的范畴，往往具有一些破坏性而又挥之不去，例如“妖之吻”之类，更糟糕的是使用者甚至不知道其后果和解法，弄巧成拙也就乐极生悲。如果恰好不幸成为这种倒霉的“四月傻瓜”，只好自己来治疗计算机的愚人节综合症。进行一次愚人节后的大扫除吧，将那些恶作剧的软件彻底踢出系统。

许多著名的恶作剧软件都可在网络上查询相应的清除方法，不过由于此类软件层出不穷，对于未知的恶作剧软件只能自己手动清除。感染了恶作剧软件的计算机，只要还能正常启动进入系统，并能进行一些基本操作，那么大扫除工作也相当简单，只要严格依照以下步骤，不管是哪种恶作剧软件都可从系统中清除（以下操作均基于Windows XP）。

一、追查进程存放位置

首先必须查找出恶作剧软件的进程以及在硬盘上的存放位置，通常需要使用Windows任务管理器，由于这类软件通常会限制用户的操作，例如屏蔽“Ctrl+Alt+Delete”等系统大多数热键，所以最好使用第三方进程管理软件如Process Explorer（图1），找到恶作剧进程后使用Pro-

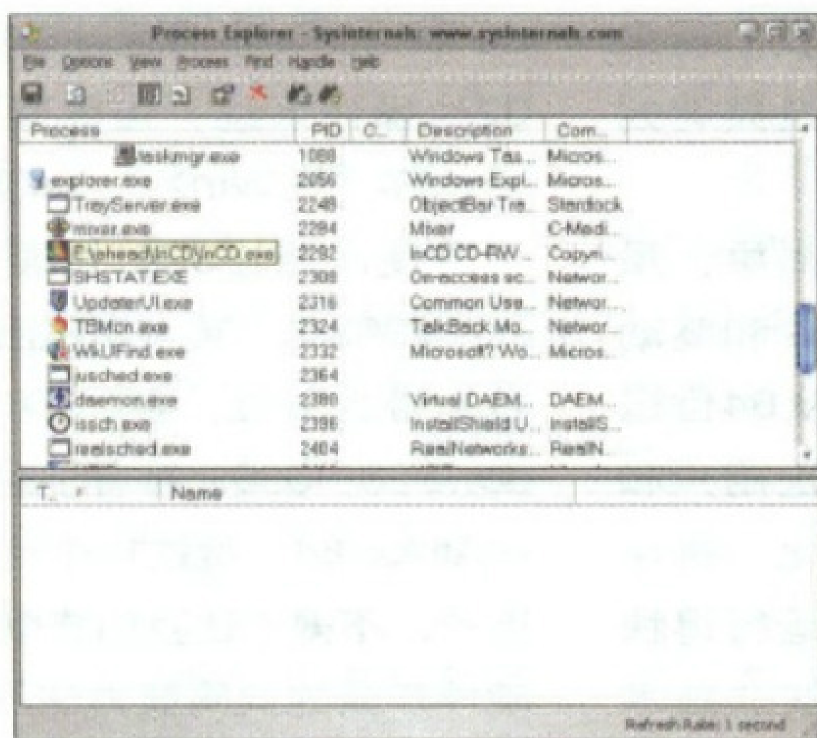
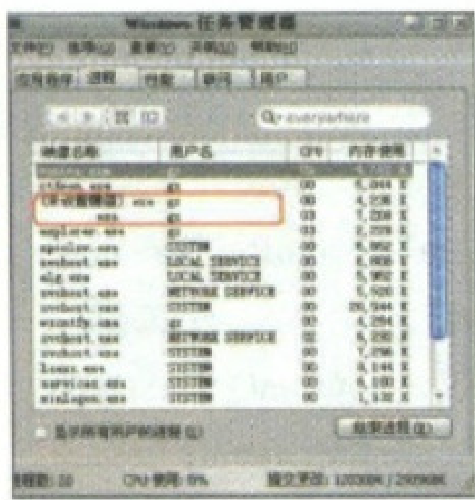


图1



图2


图3

cess Explorer杀除，并删除在硬盘上的对应程序。通常只有一个恶作剧进程则很容易处理，如果同时有两个或两个以上的恶作剧进程，彼此之间会形成进程守护关系。例如恶作剧软件“女鬼”系列具有共同特点，会让中招后的系统不定时出现恐怖的女鬼画面，并伴有阴森恐怖的鬼嚎声（图2）。不同版本的女鬼程序的进程机制也不一样，有一些只是单进程，另一些却是多进程，例如“新女鬼”在任务管理器可以看到具有两个进程“ .exe”和“[未设置键值].exe”（图3），由于这两个进程形成守护关系，用户无法同时杀除进程，因此必须先回到DOS状态下清除硬盘上的“ .exe”（文件名是特殊空格，在DOS下输入该空格的方法是按住Alt键再输入小键盘里的255）和“[未设置键值].exe”。然后重启并打开注册表编辑器进行搜索，可以发现系统服务HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices中添加了“ .exe”（以下HKEY_LOCAL_MACHINE缩写为HKLM，HKEY_CURRENT_USER缩写为HKCU，），而启动组HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run中添加了“[未设置键值].exe”，清除这些键值即可。

二、清除启动加载程序

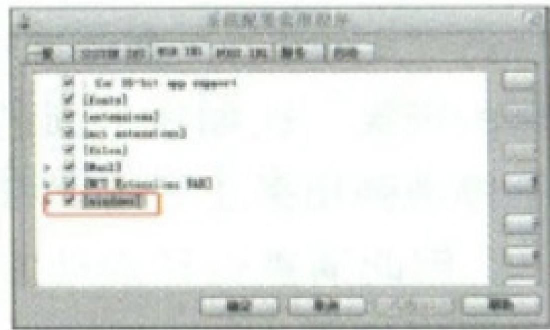
WinXP中自启动程序是依照一定先后顺序的，以下将按自启动的顺序进行排查，了解这个机制对于清除恶意软件以及修复系统有决定性作用，尤其是当系统被破坏到不能进入操作界面时，利用自启动优先权启动修复程序是修复系统的重要方式。

1.系统配置文件


图4

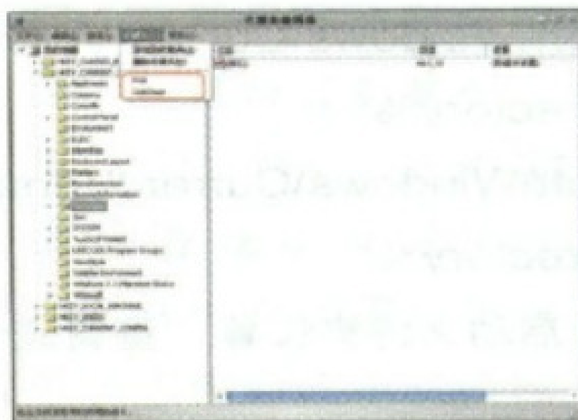
由于系统配置文件（在命令行输入“msconfig”进入系统配置实用程序修改）启动方式具有一定隐蔽性，且要优先于注册表启动项，不少恶意程序都频繁使用这种方式。最为有名的就是“妖之吻”。中招的系统会出现一个阴暗恐怖的画面，并且“Ctrl+Alt+Delete”等大多数系统热键都被屏蔽，若干秒钟倒数后电脑会自动重启，当Windows桌面出现时阴暗画面也同时启动，于是陷入一个启动死循环（图4）。

系统配置文件Win.ini的位置在操作系统安装目录中，其[windows]项原始值配置为“load=”；“run=”，通常情况下等号后无启动加载项。如果[windows]项被修改为“load=xxx.exe”和“run=xxx.exe”，并且是一些不熟悉的非系统启动文件，那么十有八九是恶意程序。通过“load=”执行程序，程序会最小化在后台启动，而通过“run=”执行，则程序是在默认状态下被执行。System.ini文件的位置同样在操作系统安装目录中（通常是“c:\windows\”），其[boot]项原始值配置应该为“shell=explorer.exe”，explorer.exe是Windows的核心文件之一，每次系统启动时都会自动加载。如果[boot]项被修改配置为“shell=explorer\%path%\xxx.exe”，且是完全不认识或熟悉的程序文件，那么xxx.exe十有八九是恶意程序。和Win.ini文件不同，System.ini的启动只能启动一个指定文件，不能把“Shell=Explorer.exe”换为“Shell=file.exe”，这样会使Windows无法启动。输入“msconfig”命令，即可将System.ini文件和Win.ini文件中被修改的值改回原值，并在硬盘上搜索删除恶意程序（图5）。


图5

2.注册表启动项

事实在主流操作系统迁移到WinXP后，大多数程序的自启动方式都采用了添加注册表启动项，这种方式隐蔽而且较难清除，只有熟悉系统中大多数自启动键的用户才能有效控制这种启动方式，对于注册表项当然最好是使用Regedit工具来修改，并最好使用其收藏夹功能以方便随时查看（图6）。


图6

注册表启动项

Load注册键——很少人知道这个注册键，实际上它也能自动启动程序。其具体位置：HKCU\Software\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Windows\load。

Userinit注册键——也是不为人知的能使系统启动时自动初始化程序的注册键。其具体位置：HKLM\SOFTWARE\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Winlogon\Userinit。

Explorer\Run注册键——和load、Userinit不同，Explorer\Run键在HKCU和HKLM下都有，具体位置是：HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer\Run，以及HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer\Run。

RunServicesOnce注册键——RunServicesOnce注册键用来启动服务程序，启动时间在用户登录之前，而且先于其他通过注册键启动的程序。

其具体位置：HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServicesOnce，以及HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServicesOnce。

RunServices注册键——RunServices注册键指定的程序紧接RunServicesOnce指定的程序之后执行，但两者都在用户登录之前。其具体位置是：HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices，以及HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices。

RunOnce\Setup注册键——RunOnce\Setup指定了用户登录之后启动的程序，其具体位置是：HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce\Setup，以及HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce\Setup。

RunOnce注册键——安装程序通常用RunOnce键自动执行程序，HKLM下面的RunOnce键会在用户登录之后立即执行程序，执行时机在其他Run键指定的程序之前。HKCU下面的RunOnce键在操作系统处理其他Run键以及“启动”文件夹的内容之后执行。其具体位置：HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce以及HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce。WinXP操作系统要多出一个注册键HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnceEx。

Run注册键——Run是自动执行程序最常用的注册键，HKCU下面的Run键紧接HKLM下面的Run键执行，但两者都在处理“启动”文件夹之前。位置在：HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，和HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run。

3.系统启动目录

启动目录分为当前用户专有启动文件夹和所有用户有效启动文件夹，当前用户启动文件夹一般在“\Documents and Settings\<用户名>\「开始」菜单\程序\启动”。所有用户启动文件夹一般在“\Documents and Settings\AllUsers\「开始」菜单\程序\启动”，不管用户用什么身份登录系统，放入该文件夹的快捷方式总是自动启动——这是它与用户专有的启动文件夹的区别所在。开始菜单的“启动”文件夹中的内容在默认状态下可被用户看得一清二楚，但利用这种自启动的恶意程序并不会愚蠢地直接放入文件夹中，而会通过改动达到隐蔽启动的目的。“启动”文件夹的名称是可更改的，而且其可以设置属性。如果把属性设置为“隐藏”，则在系统中的“[开始]\[程序]”菜单中就看不到“启动”文件夹（即使在“文件夹选项”中已经设定了“显示所有文件”），而系统仍然还会启动这个被隐藏的文件夹中的非隐藏文件。因此恶意程序可把原来“启动”菜单的名称任意改名，例如改为“StartUp”，之后再创建一个新的名为“启动”的文件夹，把“StartUp”菜单中的启动快捷方式全部复制到“启动”菜单中，恶意程序自身当然放入“StartUp”文件夹中并且设置文件夹属性为隐藏。因此外表看来用户的“[开始]\[启动]”目录和正常启动的程序都在，但系统实际启动时并非执行“启动”文件夹中的程序，而是执行“StartUp”文件夹中的程序，从而达到了隐蔽启动的目的。当然读者完全可以使用这种方式来开一些无关大雅的玩笑，比如按上面的方法修改启动组，并放入一个玩笑软件“光驱炸弹”，如此计算机一启动光驱托盘就会不停地弹出关上，非常搞笑，而不知道原理者确实很难清除它。

因此清查这种启动方式最好是查看其对应的注册键，任何相关修改都会如实记录。当前用户启动文件夹对应注册表位置为

[HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\ShellFolders]

Startup="%Directory%"

[HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\UserShellFolders]

Startup="%Directory%"

所有用户有效启动文件夹对应注册表位置为

[HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\explorer\UserShellFolders]

"CommonStartup"="%Directory%"

[HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\explorer\ShellFolders]

"CommonStartup"="%Directory%"

这其中"%Directory%"即为启动文件夹位置，查看这个具体键就可确定真正的启动文件夹存放的具体硬盘位置。

三、清除特殊关联启动

以下介绍的特殊关联启动方式，普通用户都能很轻松地掌握，只要结合有意思的软件、动画、声音等，完全可以创造出只属于自己的个性愚人节玩笑，又何必去求助那些恶意的恶作剧软件呢。

1.文件类型关联启动

这是最常见的关联启动方式，恶意程序通过修改一些经常被执行的文件的关联注册键值，达到用户执行某种文件即会启动恶意程序的目的。例如上面提到的例子“新女鬼”，实际上当用户双击jpg文件时就会再度复活，原因就是其将jpg文件关联方式修改为C:\WINDOWS\Temporary Internet Files\mm2.jpg.exe%1。因此用户只有清除这个键值和硬盘上的“mm2.jpg.exe”文件，才能真正在系统中清除“新女

鬼”软件。注册表的文件关联注册值都是这种形式，例如EXE文件为“[HKCR\exefile\shell\open\command]@="%1"%*"”，以及“[HKLM\Software\CLASSES\exefile\shell\open\command]@="%1"%*"”，只要将“"%1"%*"”改为“file.exe"%1"%*"”，则程序file.exe就会在执行某一类型文件时被执行。这种关联启动其实只要用户注意，哪种文件类型不能正常执行即可轻易察觉，然后修改相应的关联注册键表即可。如果担心同时有多种关联方式被修改而难以分辨，也可使用下一个方法。

2.捆绑文件依附启动

使用这种启动方式的恶意程序类似病毒，即利用把要启动的恶意EXE文件附着捆绑在另外的一个或多个EXE文件上，从而达到启动被感染EXE文件就可启动恶意程序的目的。通常恶意程序大多会选择最常用的系统文件，例如IEXPLORE.exe等，但由于WinXP的文件保护机制出现，选择系统文件捆绑或附着的机会减少了。清查这种启动方式，需要使用第三方监视工具。“Windows超级监视”（http://www.pcdog.com/soft/20020.htm）能动态监视硬盘上任何文件操作，并及时在任务栏上以闪烁方式提醒用户（图7）。用户先清除恶作剧进程及硬盘分区上的相应程序，并不再对此分区进行任何文件操作，那么一旦恶作剧软件重生时马上就可被“Windows超级监视”察觉，此时即可从用户先前的操作得知被感染的文件，只要使用正常文件替换这些被感染文件即可。文件监视的方法同样也可用于文件类型关联启动的程序清除。

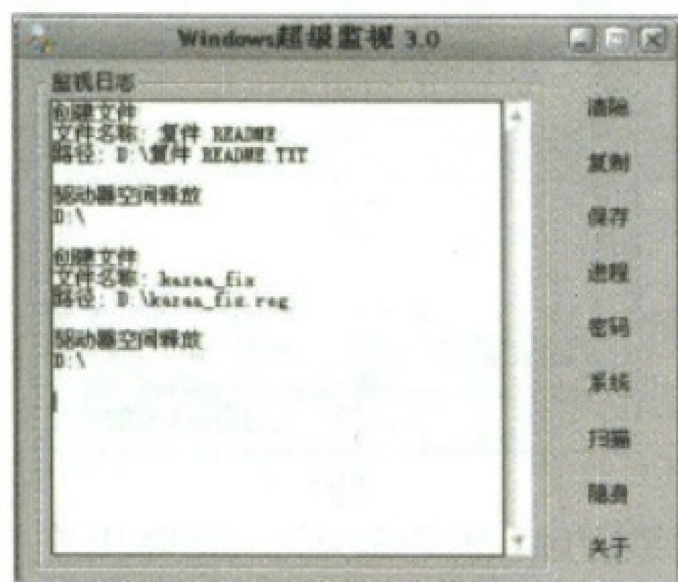


图7

3.屏幕保护启动方式

Windows的屏幕保护程序是.scr文件，其实是PE格式的可执行文件。将.scr文件更名为.exe文件，或者.exe文件更名为.scr文件，都是可以正常执行的。虽然.scr文件默认存在于Windows目录中，目录下的所有*.scr文件都会被Windows的“屏幕保护程序”显示，但屏保文件路径本身可在System.ini中修改（图8）。恶意程序大可将.exe程序更名为.scr，并在System.ini中添加“SCANSAVE.EXE=/%Path%/file.scr”，然后修改注册表中的HKEY_USERS\.DEFAULT\ControlPanel\desktop\ScreenSaveTimeOut，设定时间为60，则系统只要闲置一分钟该文件就会被启动。这种方式具有相当的隐蔽性，尤其是其启动与用户的操作基本无关，所以很难觉察。不过只要用户没有忽略这种特殊启动方式，对.scr文件进行相应检查，也不难清除伪装的恶意软件。



图8

4.Autorun启动方式：

Autorun.inf文件是光盘的自启动文件，但实际上Autorun.inf文件也可被用在硬盘的驱动器上。也就是说，如果把某个自启动光盘上所有文件及目录原封不动地复制到某一硬盘的根目录下，则双击此硬盘盘符同样会自动启动相应文件。Autorun.inf的内容通常是（图9）：

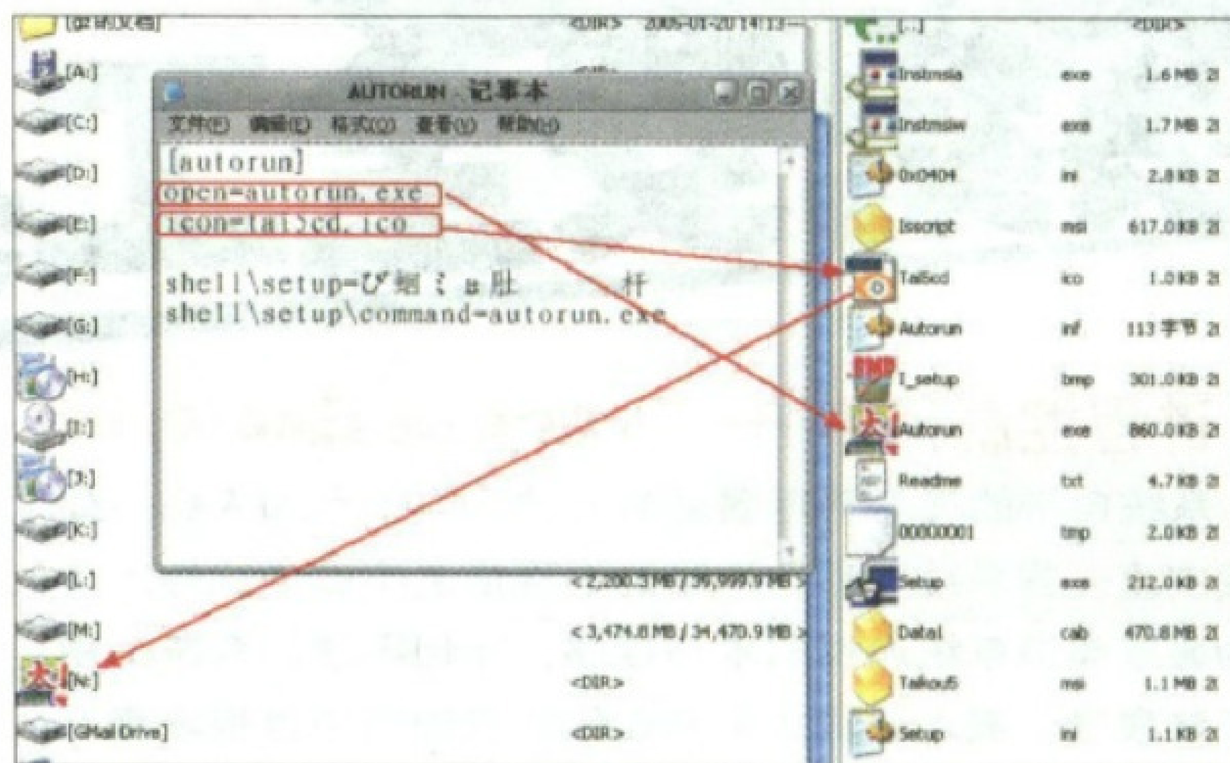


图9

[AUTORUN]

OPEN=file.exe

ICON=icon.ico

其中OPEN项中是自动启动的可执行文件的名称，而ICON项中则指示光驱驱动器的图标文件，可以是其他文件例如带图标的可执行文件，也可以根本没有ICON项。此时驱动器会使用原Windows默认图标。当然一个恶意程序也可以生成一个Autorun.inf文件，将其放置在某个或几个硬盘根目录下，并将其内容“OPEN=”设定指向自身。自然，用户在每次双击这些硬盘分区时都会执行恶意软件了。由于Autorun.inf的属性被改为隐藏后仍可正常使用，而且可设定内容的相对路径和绝对路径，所以也是较为隐蔽的自启动方式，要清除这种方式也很简单，只要打开文件夹属性的显示隐藏文件项，即可轻易清除相关文件。

由于WinXP保护机制的进步，许多隐蔽的自启动方式也随之失效，例如计划任务启动方式在XP中需要设定帐户密码，只要用户的帐户不是空密码，恶意程序也就不可能试图使用这种方式启动。因此注意甄别某些失效的启动方式以节省工作量。

不管在愚人节遇到善意或恶意的玩笑程序，通过上述方法都可以清除。能够面对各种愚人程序面不改色轻松搞定，方显高手本色。P

自己动手保卫系统
系统安全工具集

■重庆 tigerct

"打开窗户给我们带来的不仅仅是新鲜空气，还有苍蝇和文字。"同样，网络给我们带来了更广阔的视野和更方便的沟通，也会有如苍蝇一般讨厌的木马和病毒。虽然有防火墙和反病毒软件，仍然难免有漏网之鱼，这时候需要用户"自己动手，丰衣足食"，所以一些实用的小工具必不可少。

进程控制程序——Process Explorer

系统自带的任务管理器虽然方便，但不尽如人意，如不能中止一些系统进程，所给的进程信息不够详细等。一些伪装成类似系统进程的木马程序，非但不熟悉系统的用户无法察觉，嵌入进程式木马在任务管理器中也根本毫无踪迹。而使用Process Explorer（http://www.skycn.com/soft/15222.html）能让用户看到程序目前已经载入哪些模块，分别正在被哪些程序使用，还可显示这些程序所调用的DLL文件，甚至它们打开的句柄。

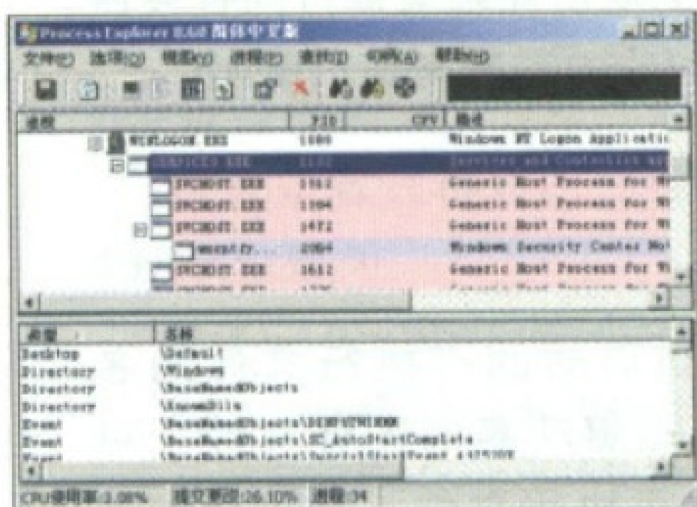


图1

打开Process Explorer，在该程序窗口（图1）中上半部分的进程显示区中，进程以树形结构显示。红色显示的是当前系统进程，蓝色则是当前的用户进程。鼠标单击任一进程，窗口下半部分则缺省显示所选进程的句柄信息，按下键盘上的"Ctrl+D"切换到系统链接库显示（"Ctrl+H"则切换回句柄信息）。

Process Explorer可像Windows任务管理器一样中止任何进程（进程树）或修改进程优先级（图2），而更人性化的功能是可对某

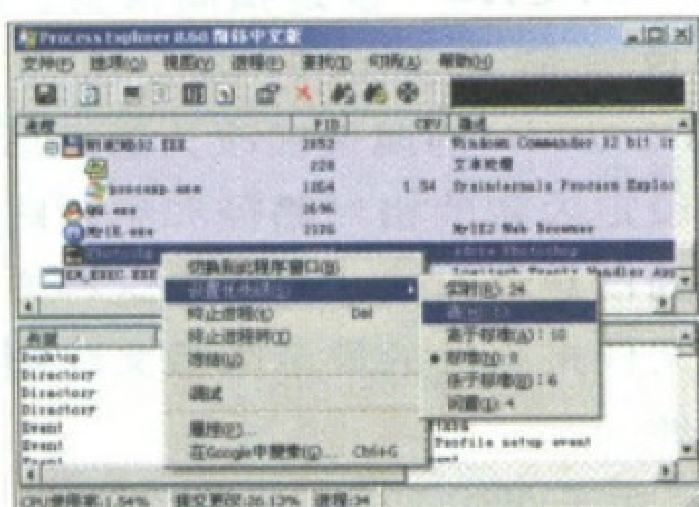


图2



图3

一进程的各属性加以了解，对于用户了解和控制系统是有帮助的。鼠标双击一个进程，会弹出该进程的属性面板（图3）。首先在"映象"选项卡中，给出该进程的文件路径、命令行等信息，那么通过对该进程文件路径的了解，就可对一些伪装成系统进程的木马程序加以识别。单击"性能"选项卡，则显示对该进程的CPU使用率、内存使用等情况的描述，而"性能曲线图表"则主要对CPU使用率和内存使用情况以曲线图形表示，这样得到的信息更直观。如果正在查看的是"QQ"或"网际快车"等网络相关软件，则会在"TCP/IP"选项卡中看到使用的相关协议和地址信息（图4）。其他还有一些选项卡内容用户可根需要自行设置，这里就不一一介绍了。

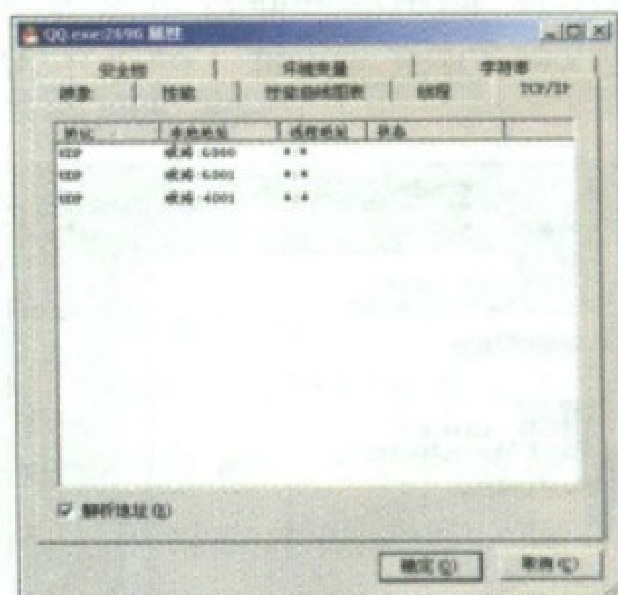


图4

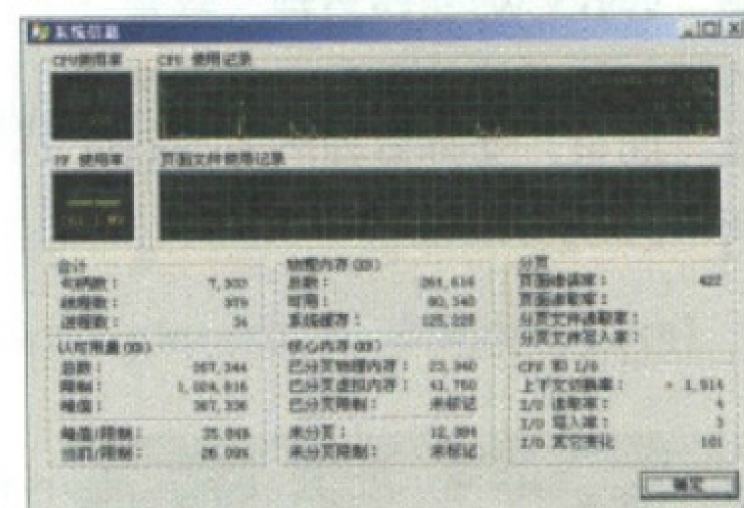


图5

要想对整个当前系统信息有个概括的了解，可通过"Ctrl+I"调出"系统信息"窗口。该窗口中系统信息的指标和Windows进程管理器中的系统信息指标类似，不过更为详细，如多了"分页"和"I/O"等信息（图5）。此外将鼠标放到"CPU使用记录"曲线上，还可显示鼠标所指处的某一时间进程所占CPU的使用率。

这款进程管理软件是不是比Windows自带的进程管理器功能强得多？那么想用它替换吗？可在"选项"菜单下选择"替换Windows进程管理器"选项，就能用"Ctrl+Alt+Del"键呼出该软件了。

局域网共享查看器——Sharemon

在局域网的使用中，相信大家都有过把自己的资源共享或访问局域网中别人提供的共享资源的情况，这种共享资源的方式也是局域网中最普遍的运用之一。但现在共享文件夹还存在不少安全问题，不少病毒木马都是通

过共享文件夹传播的。Sharemon（http://www.okget.com/down.php?id=9&url=1）是一款小巧的共享资源查看软件，通过它可随时监视和记录共享文件夹的访问情况，其特点是能显示和记录用户正在访问哪个文件。当有人连接你的电脑时，还能播放声音或弹出窗口来提醒你，连接也可随时断开。

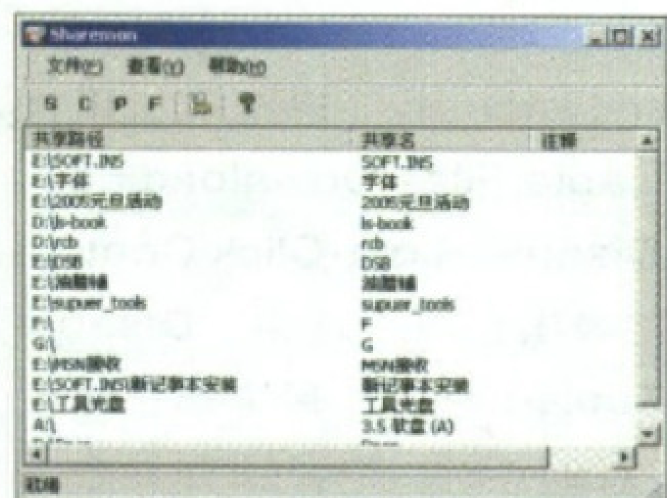


图6

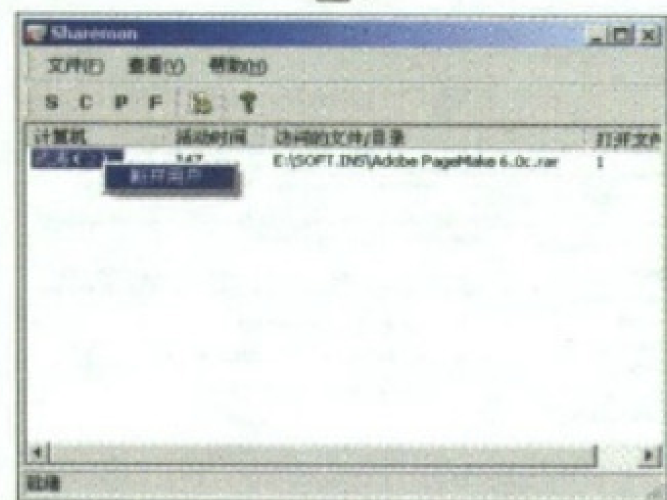


图7

软件的界面（图6）非常简洁，除了一条主菜单项、工具栏就只剩下共享属性的主显示区了。工具栏上有4个字母按钮。单击“S”按钮可显示自己共享出来的文件夹或驱动器，其作用与在Windows下的“网上邻居”中查看自己的机器名是一样的；单击“C”按钮可看到当前局域网中是否有其它计算机或哪些计算机正与自己相连。如果某人正在访问你的共享资源，你将能看到他正在访问哪个具体文件。此时你想要中断该用户的访问也非常简单，鼠标右键单击该计算机名，选择弹出菜单上的唯一“断开用户”选项（图7），可立即中止该用户的访问。

单击“P”按钮，其显示最近数个访问你计算机的用户及其访问的目录和文件（如果同一计算机多次访问则只显示最近一次的信息）。而单击“F”按钮，可显示所有被其他计算机访问过的文件夹和文件，这样就可以知道哪些内容最受欢迎了。

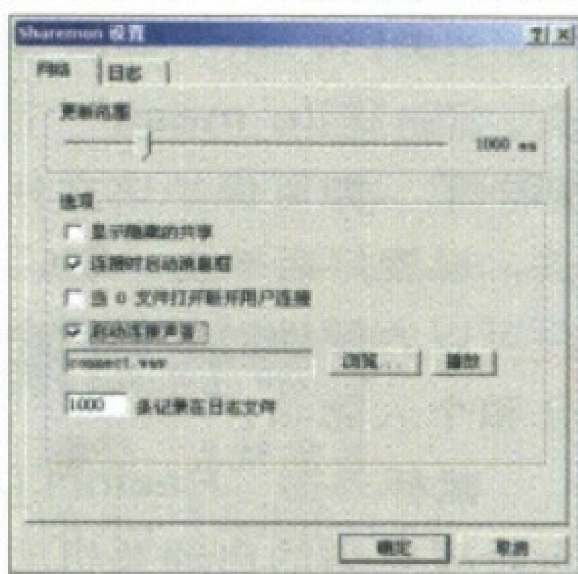


图8

为了更好地监视局域网中其他计算机对自己的访问情况，可对该软件进一步设置。鼠标单击“P”按钮旁的“设置”按钮，弹出“Sharemon设置”对话框（图8）。首先在“网络”选项卡中选中“连接时启动消息框”和“启动连接声音”复选框，那么当别的计算机连接自用机器时，会弹出提示消息，同时发出提示声。然后单击“日志”选项卡，并选择“日志文件（详细）”单选项，然后单击“浏览”按钮，以给出日志文件名和存放文件夹。设置好后点击“确定”退出设置对话框。通过以上设置，Sharemon可弹出消息框即时显示别人连接了你的计算机，并可在“日志文件”中记录所有历史访问记录，这样管理自己的共享资源就可做到心知肚明了。

方便高效地备份——FolderWatch

日常使用中计算机系统并不是十分稳定，因为“非法操作”或“自动重启”等原因造成文件丢失或磁盘错误的情况时有发生。因此文件备份一直都是必不可少的工作，但数据备份繁琐而枯燥，而且用户也不会随时想到备份数据。自从有了FolderWatch（http://dl.163.com/html/23/23302.html）这个软件，备份文件就成了非常轻松的事情。该软件可将指定的文件备份，并且还可自动实时监测文件，如有变化即时更新。只需要设置好源文件路径和目标路径，所有备份工作即自动完成，真可谓一劳永逸。

安装好FolderWatch后首先需要对软件的系统参数做一些设置。选择“File”→“Option”菜单，调出“FolderWatch Options”对话框，设置需要备份文件的路径和备份的目标路径。选择“Watch”→“Add”菜单命令，则弹出“Add New Watch”对话框（图9）。首先在“Watch Name”旁的文本框里给定名字，如可输入“我的文档”。然后设置“Source folder”，选择“我的文档”，这样就设置了想要备份文件的源路径。然后在“Destination folder”项设置好备份的目标路径，如“E:\备份文件夹\我的文档”。最后是监视模式（Critera for monitoring）设置，缺省下软件会监视源路径下的所有文件，如果只想监视某种类型的文件如.doc文件，则点击“File Type”的下拉菜单，选择“Mircrosoft Word文档（.doc）”选项。当然也可自定义文件类型：选中“Critera for monitoring”下的“Custom filename”单选项，然后在右边输入文件类型。在这里通配符“*”的使用是非常灵活的。另外“!”也很有用，其表示“除什么文件以外”，如“*.*;!*.exe;!*.dll”代表除.exe和.dll外的所有文件。

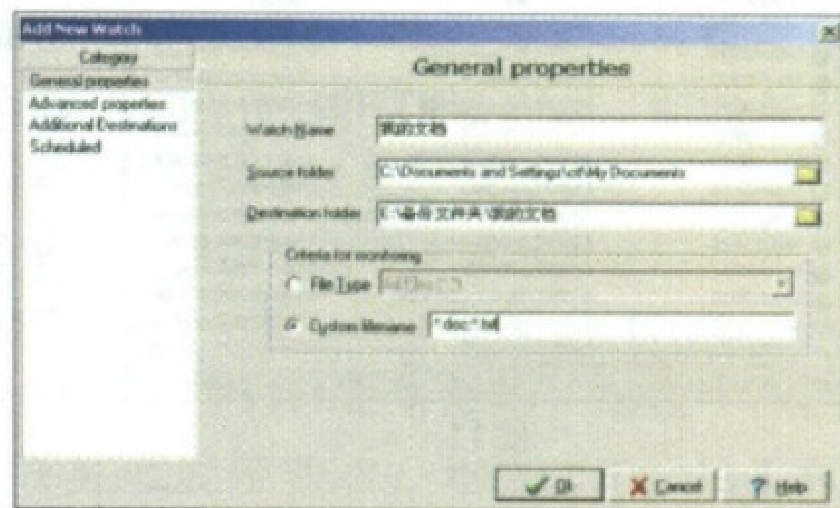


图9

设置好备份的源路径、目标路径以及监视文件类型后，鼠标单击窗口左上角的“Advnced properties”选项。然后在右边的“Startup method”下接菜单的缺省设置为“Automatic”，即为实时监视（图10）。单击该下接式菜单，选择“Scheduled”则可根据用户的设置时间进行监视，建议大家设置为“Automatic”。然后选中“Synchronize at Watch startup”复选项，这样当该软件下次启动时，使源文件夹和目标文件夹内容同步。选中“Initial Synchronize”复选项，这样源文件夹内容立即拷入目标文件夹，即初始备份。最后选中“Create new Watch for new folders Created in the source folder”

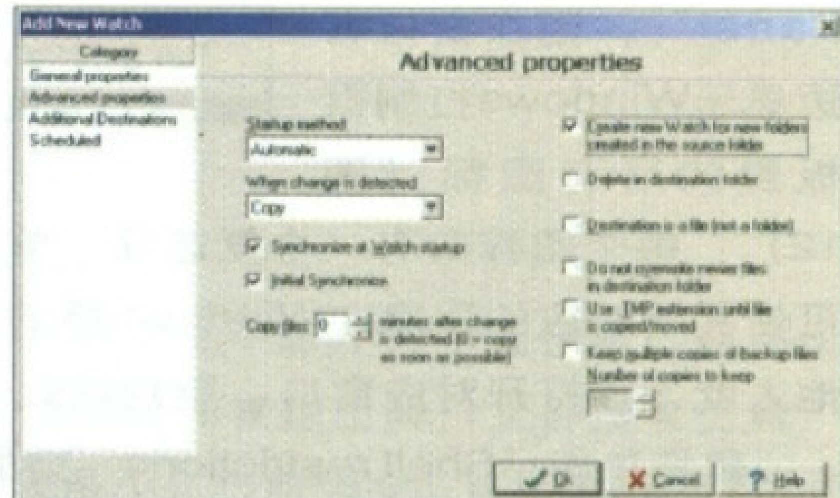
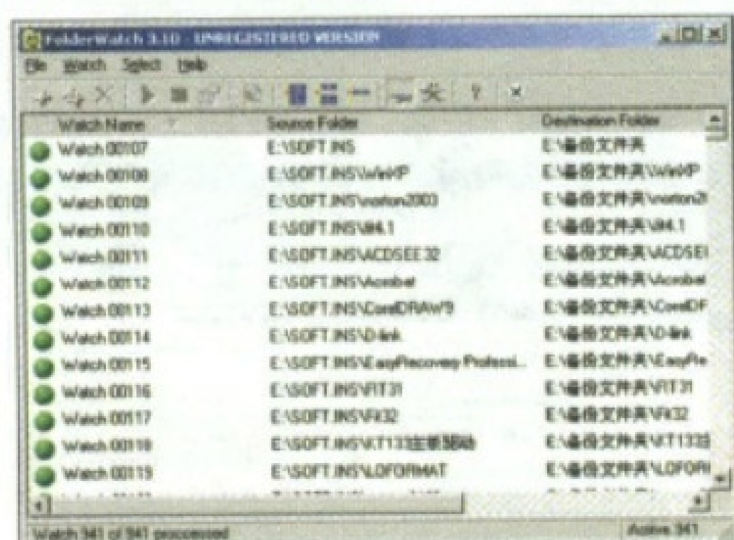


图10

复选项，其目的在于当你在源文件夹下新建子文件夹后，目标文件夹也会自动建立相同的子文件夹。以上各项设置完毕后点击“OK”，这样就完成了对预定文件夹的监视和自动备份设置。

通过测试可以发现，刚才设置源文件夹的方法并不能对其原有的子文件起作用，如果把各子文件夹设置成多个源文件夹又非常麻烦，该软件已经为你想到这一点。选择“Watch”→“Add Multiple Watchs”选项，然后其它设定方法和上面一样。设置好后点击“OK”，此时目标文件夹就会自动建立和源文件夹下一样的所有子文件夹了。

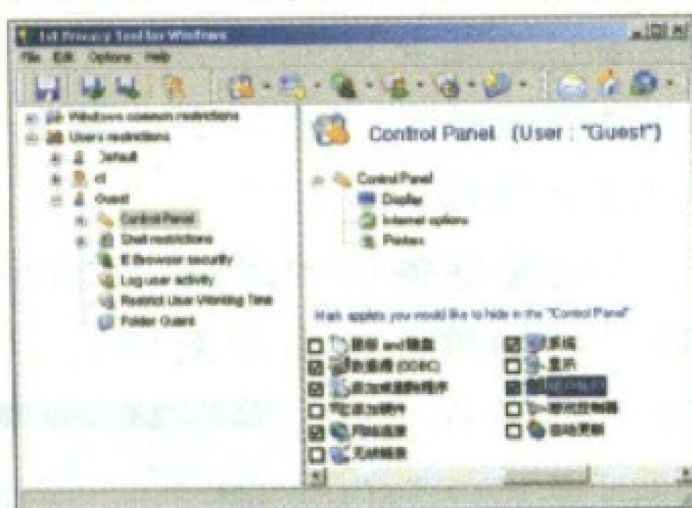

图11

在使用该软件的过程中，也可对设置好的监视文件夹进行取消、停止和激活操作。其方法是在该软件的主界面中，鼠标单击某个“Watch Name”后按下“Del”键，即可取消对该文件的监视。选中某个“Watch Name”，按下“Ctrl+D”，其前面的圆点变为红色，则表示停止对该文件的监视（图11），再次按下“Ctrl+D”，圆点又变为绿色，即激活对该文件的监视。

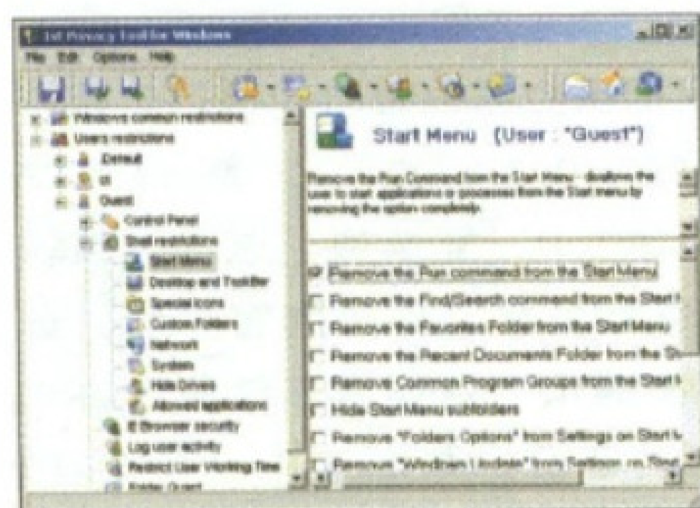
保护隐私的好帮手——1st privacy tool

目前隐私的保护已经越来越受到重视，而在虚拟世界里暂时还没有完善的法律来维护隐私，一切都需要靠用户自己保护，为此少不了一款隐私保护工具。1st privacy tool（http://www.privacywindows.com/downloads/wptool.zip）即是较为出色的一款。

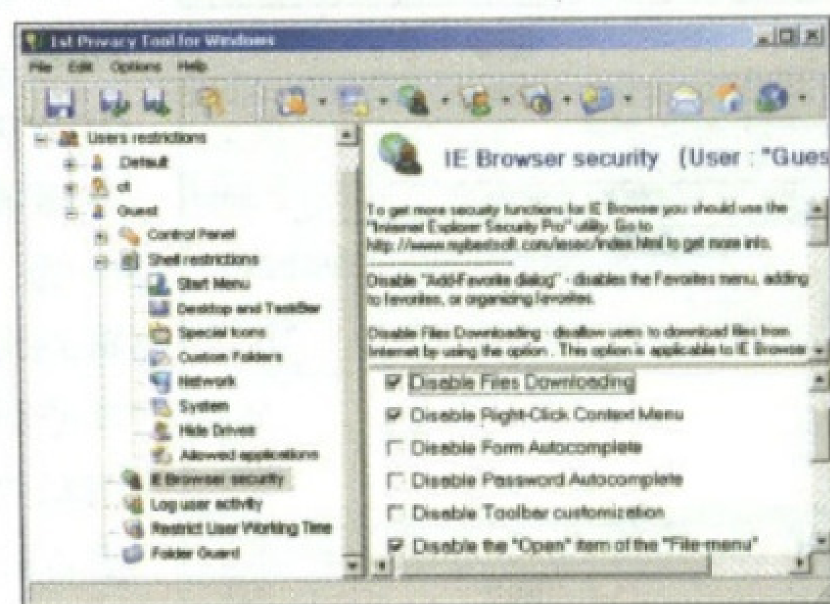
启动该软件，其界面和Windows资源管理器相似，鼠标单击左边目录树中“Guest”旁的“+”号，即弹出“Guest”下的可供设置的项目。然后单击“Control Panel”，则在窗口右边显示Windows控制面板里的所有图标（图12），每个图标前有一个复选项，单击选中该复选项，可使其所对应的程序在Windows控制面板中隐藏，这样他人就无法打开对应窗口，更别说做任何修改了。

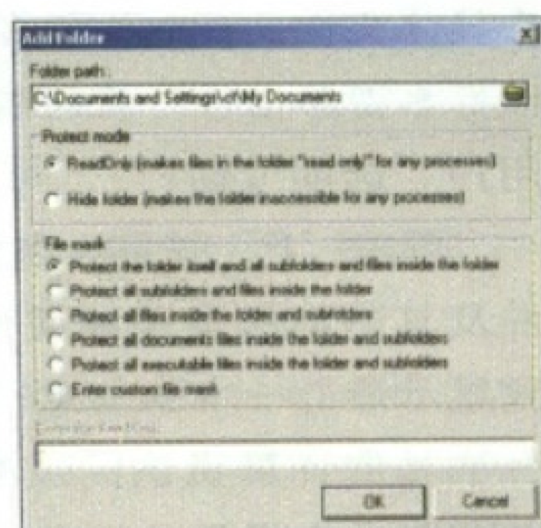

图12

鼠标单击“Shell restrictions”前的“+”号，则弹出Windows系统界面相关的设置（图13）。鼠标单击“Start Menu”，窗口右边显示关于“开始”菜单的设置。这里你可选中“Remove the Recent Documents Folder from the Start Menu”以防止他人看到自己最近使用的文件。在左边窗口单击“System”，然后在右边窗口选中“Disable the Autorun feather on all drivers”以防带病毒的光盘自动运行；选中“Disable Task Manager”，用于禁止启动“任务管理器”。在左边窗口单击“Hid Drives”，并在右边窗口选中某个驱动器，如选中“本地磁盘D”，则可隐藏驱动器“D”。

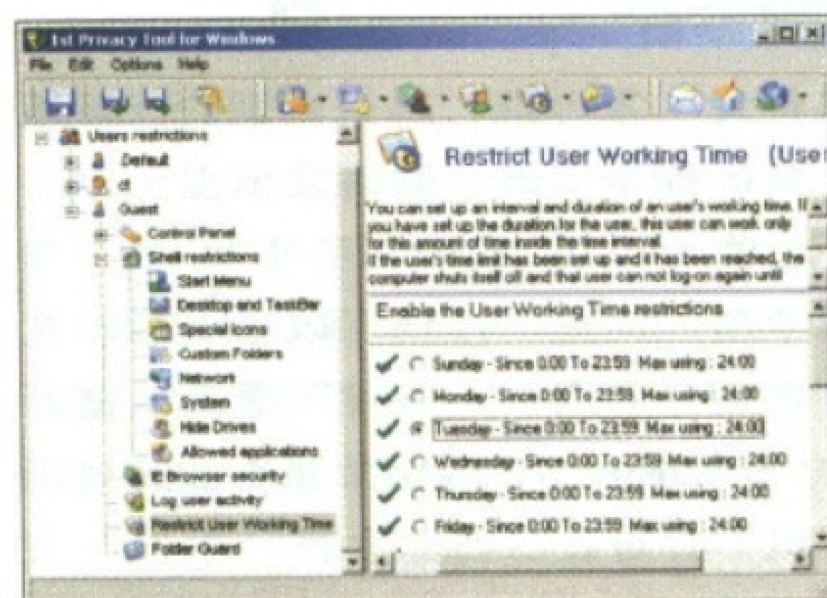

图13

接下来单击“IE Browser security”进行有关IE浏览器的设置，如可选中“Disable Files Downloading”以禁止通过IE下载；选中“Disable Right-Click Contest Menu”以禁止IE中鼠标右键弹出菜单；选中“Disable the Internet Options ite of Tools-menu”用来禁止修改IE中的“Internet选项”等（图14）。下面还有一个关于保护文件夹的设置也非常实用。鼠标单击“Folder Guard”，在右边窗口选中“Enable Folders protection”选项，然后单击“Add”弹出“Add Foldeer”对话框（图15）。通过单击文件夹图标，选中想要保护的文件夹，可在“Protect mode”下选择“Read Only”让选中的文件夹属性变为只读，或选择“Hide Floder”隐藏该文件夹。而“File mask”下选中第一项，即可保护该文件夹自身和其下面的所有子文件夹，设置好后单击“OK”。此外还有非常多的设置，用户可以方便地对其他用户进行各种限制，以保护系统安全和个人隐私。


图14


图15

鼠标单击“Restrict User Working Time”，此选项可设置电脑的自动关机时间，可以限制他人使用电脑的时间或让目前任务完成后计算机自动关闭。需要注意，设定好时间后别忘了选中“Enable the user Wordking Time restrictions”选项以使设置生效（图16）。


图16

所有设置完成后，还有一项重要工作，那就是选择“Edit”→“Administrator Password”设置该软件的启动密码。

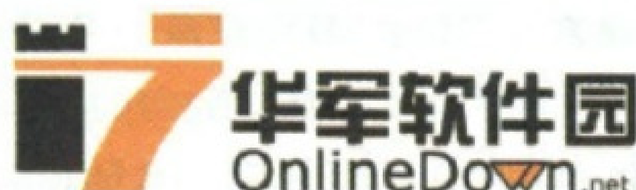
工具快报

近日，微软宣布了两条令人振奋的消息，一是微软不打算在推出Windows AntiSpyware最终个人版时，向获得Windows使用许可权的用户收取额外费用，另一条就是IE 7.0将于6月份推出测试版并在年内发布正式版。相信第一条消息会让所有同类软件开发厂商苦不堪言。再看第二条消息，IE已经好久没有大的版本更新了，希望IE 7.0能给用户带来更加安全稳定的冲浪环境（不过据说IE 7.0将只发布针对XP的版本）。作为一个纯粹的消费者，笔者还是欢迎微软的免费软件的，例如安装了WinXP SP2后就无需安装个人网络防火墙了，可以节省不少支出。真希望微软再接再厉，继续提供免费的杀毒软件……开玩笑了。

（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在"华军软件园"《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



编辑利器——UltraEdit 11.0

□类型：编辑工具 □版本：11.0
□大小：6.36MB □性质：共享（45天试用期）
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP/2003
□主页：http://www.ultraedit.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200507/uedit1100a.exe

经常进行文本编辑的朋友，肯定不会对UltraEdit感到陌生。UltraEdit是IDM Computer Solutions公司引以为荣的著名工具软件，也是当今Windows操作系统下最受欢迎的文本/16进制编辑器，最近还获得了PC Magazine的2004年编辑选择奖。UltraEdit小巧精悍，运行时占用资源少，操作起来十分简便。软件支持UNICODE，支持对大小为2GB的文本进行编辑，可编写数MB的文件而耗费最小的内存；支持单词拼写检查，提供对多种语言的支持；可高亮度显示语法；内建FTP客户端，能以多个帐号访问FTP服务器，拥有多帐号设定以及自动登录与保存功能；支持十六进制编辑，允许编辑任何二进制文件，提供二进制和ASCII显示方式。

此次新版本的更新是近两年最重大的一次，11.0版本对HTML工具栏按照最常用功能进行了重新配置，改良了HTML清理器；增强了代码合并功能；在单行中可为多语言高亮度显示语法；增强了Tools工具栏；增强了配置菜单/工具栏支持，更容易使用，可保存配置，可对任务选择相应的配置；增强了用户界面，改变框架/窗口，改良了书签和文档标签，采用"资源管理器"风格的文件树视图；增强了拼写检查程序；增强了成对匹配功能，用户可配置匹配字符串。另外，新版本还进行了一些其他改进，如锁定插入模式键（防止重击）、禁用自动十六进制模式、语法高亮支持自动换行等，推荐大家下载更新。



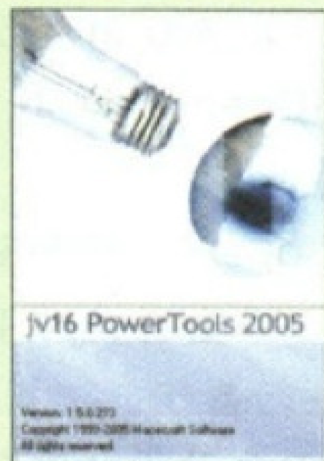

小巧精悍的文本和二进制编辑器

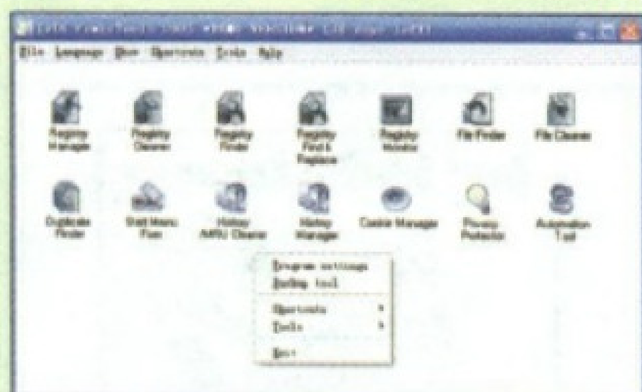
系统好帮手——jv16 PowerTools 2005

□类型：系统增强 □版本：1.5
□大小：1.06MB □性质：共享（30天试用期）
□平台：WinNT/2000/XP/2003
□主页：http://www.macecraft.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200507/jv16pt.exe

jv16 PowerTools是由Macecraft Software公司开发的一款功能全面优秀的系统优化设置软件，软件内含注册表清理工具、历史记录清除和管理工具、文件搜索工具、文件清理工具、Cookie管理器、备份工具等。麻雀虽小，五脏俱全，jv16 PowerTools给人的感觉就是这样。软件支持多国语言，另外还具有方便的在线检测升级功能，软件的稳定性和安全性也值得称道。

最近，沉寂许久的jv16 PowerTools推出全新的2005版本。新版本改进了搜索功能和注册表清理工具；可更新的注册表清理引擎能进一步增加软件的安全性；扩展了注册表搜索选项；新增历史/最近使用记录清理工具，可清除不想要的一些常用软件的历史记录项目；新增历史记录管理器，可让用户控制电脑中保存的网页浏览历史记录或直接清除；新增Cookie管理器，可帮助用户组织Cookies和自动清除不想要的Cookies；文件清理工具可搜寻一些新的未使用文件和字体。



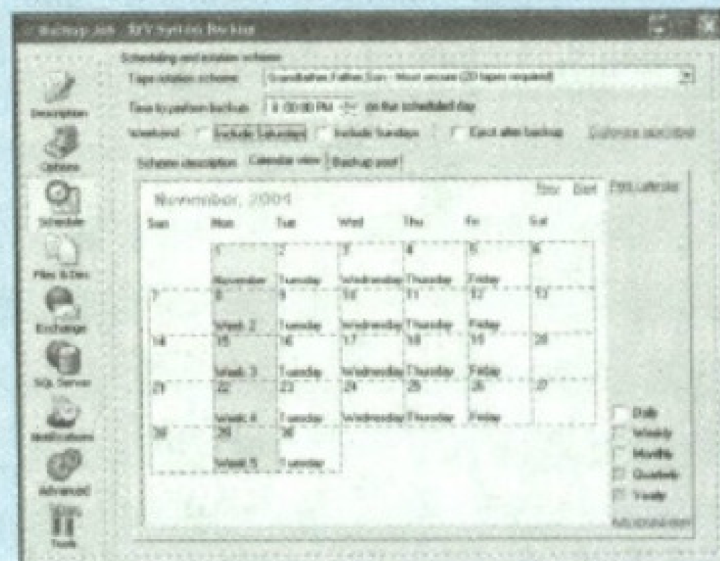

麻雀虽小，五脏俱全

备份专家——BackupAssist



□类型：备份工具 □版本：3.0
□大小：4.75MB □性质：试用（30天试用期）
□平台：WinNT/2000/XP/2003
□主页：http://www.backupassist.com/BackupAssist/index.php
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200507/ba.exe

在这个恶意病毒攻击、意外硬件故障或系统问题频频发生的时代，备份变得越来越重要，而选择一款高性能的备份工具也是很关键的。BackupAssist是一款高智能、值得信赖的备份工具，可用来备份重要数据、源文件、关键系统文件甚至服务器、工作站的配置设定。软件提供了快速、简单和有效的操作方式，来帮助用户完成备份工作；可对数据进行实时保护，确保备份的安全性；软件提供了简明的配置向导和直观的管理控制台，极大地方便用户使用；此外，软件还能自动进行计划备份，可定制备份分类等。


设置备份计划

综合媒体中心——MediaOne



多媒体中心

□类型：多媒体工具 □版本：（待定）
□大小：4个安装包，共计194MB □性质：共享（14天试用期）
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.intervideo.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200507/mediaone.rar

越来越多的软件都在走“全面发展”的路线——比如著名的刻录软件Nero 6，虽然遭受了一些质疑和非议，但还是有相当数量用户比较喜欢它，毕竟只需一次安装就可“高枕无忧”，极大地方便了消费者。近日，WinDVD的开发者Intervideo公司仿照Nero 6推出了自己的综合多媒体中心MediaOne。MediaOne共分4个安装包，几乎集成了Intervideo公司的全线软件产品，包括Disc Master 2、PhotoAlbum、Disc Label、Smart Backup、WinDVD 6、DVD Copy 3、WinDVD Creator 2.5、Archive Video to Disc和Direct CD/DVD，用户可根据自己的实际需要，有选择地下载安装。

MediaOne使用起来非常简单，操作界面风格与Nero 6极为相似，用户可按自己的需要选择合适的工具，比如选择“观看DVD/VCD电影”即可打开著名的WinDVD进行播放，专业用户也可直接选择操作相对应的工具软件。Intervideo的WinDVD具备高品质的播放质量，给大家留下了深刻的印象，MediaOne除将其收入囊中外，还集成了备份和刻录功能，用户可方便地备份自己的媒体文件到光盘上。另外，MediaOne在兼容性方面也做得非常出色，广泛支持各种多媒体文件格式。下面介绍一下MediaOne的主要特色：

多合一视频功能——观看DVD电影，体验世界上销量最好的DVD播放软件WinDVD 6的“魔力”；从视频捕捉设备如电视、数码摄像机、网络摄像头等录制视频并直接刻录到光盘上。

创建音乐CD——创建音乐CD或MP3光盘，用户可根据自己的喜好，利用抓取音轨文件或MP3亲自打造CD。

数据保存——利用MediaOne内置的Smart Backup，用户可方便地备份电脑中的重要资料，或将其保存到空白可写光盘上。

管理相片——利用PhotoAlbum，用户可将数码照片从各种设备上输入电脑，还可利用PhotoAlbum强大的分类功能对图像进行管理，另外还能用SceneMatch（场景匹配）功能按图像/文本搜索图像。

强大的备份功能——使用DVD Copy 3，可创建真正一对一的DVD电影复制，或将多张DVD合并为单张；另外，还将整张数据光盘复制下来，进行备份。

便利工具——利用Disc Label可用自己喜欢的图片为光盘创建卷标；通过Direct CD/VCD则可使用拖拽操作将文件直接刻录到光盘上。

音频制作好手——Easy CD-DA Extractor



□类型：音频处理 □版本：8.0
□大小：5.82MB □性质：共享（30天试用期）
□平台：Win98/Me/2000/XP
□主页：http://www.poikosoft.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200507/ezcddax8.exe


比较有名的音频处理软件

Easy CD-DA Extractor是优秀的音频转换制作工具，可轻松实现音轨抓取、在不同音频格式间进行转换、创建音乐CD等功能。在音轨抓取和音频格式转换方面，它采用高性能多线程缓冲CD音轨抓取和编码；能复制“Copy-Protected”的音乐CD；通过错误校正，可从划伤严重的CD中读取音轨；支持从网络CD信息数据库freedb下载和上传CD信息；可将音轨转换为MP3、WMA 8/9、Ogg Vorbis、MP4、M4A、AAC、FLAC、VQF、WAV、AIFF、Monkey's Audio等音频格式；支持上述音频格式的相互转换；具备音量标准化和压缩器，可实现淡入淡出效果，还可从歌曲首/尾进行静音检测。在刻录音乐CD方面，软件支持市面上所有CD刻录设备，程序会自动探测刻录设备的所有参数；支持读取和写入CD-Text；支持缓存欠载保护技术。软件主要由3个部分组成：音频CD转录器、音频文件格式转换器以及音频CD创建器。

最新的8.0版本采用多语言用户界面，可载入各种语言插件（包含简体中文，可在软件主页下载）。音频CD转录器的“全部选择”和“反向选择”功能更改为只选择音轨，输出文件夹区域支持“艺术家”、“专辑”等标记。支持载入/拖拽.m3u播放列表；可转换.cue音乐光盘镜像格式为其他格式；可基于音频文件中的信息对文件进行重命名；可保存和载入文件列表；可暂停转换进程。另外，新版本改善了MP4、M4A输出，可更好地兼容苹果公司的iTunes和iPod；改善了AAC输出，可将ID3V1标签写入.aac文件中；更新了FLAC便解码器，改善了FLAC的输入和输出。

快速制作电子相册——MemoriesOnTV

□**类型**：电子相册制作 □**版本**：2.1.8
□**大小**：6.74MB
□**性质**：共享（创建的视频文件上有“EVALUATION COPY”字样）
□**平台**：Win98/Me/2000/XP
□**主页**：http://www.picturetotv.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200507/motv218.exe

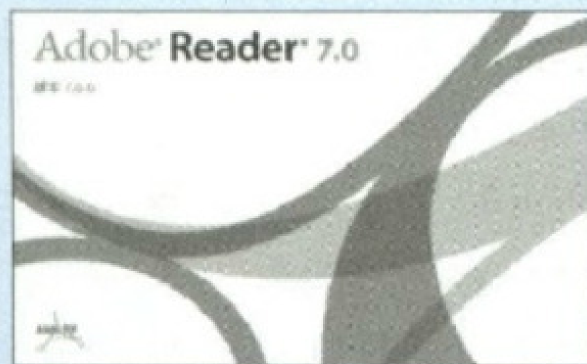



电子相册的一条龙服务

随着数码相机的普及，很多人都喜欢在旅游归来后亲自制作一张可在VCD/DVD机上播放的电子相册光盘以作留念。虽然市面上有“会声会影”等专业编辑软件，但操作起来并不是特别简便，比如设置照片之间的过渡变换效果还要一个接一个地调整。MemoriesOnTV是一款优秀的电子相册制作工具，非常容易上手，可快速制作具备专业水准的电子相册。软件使用起来也特别简便直观，只需选择自己需要添加的照片、音乐、特效和光盘菜单，预览后如觉得满意，就可按下“刻录”按钮进行光盘制作了。笔者觉得MemoriesOnTV最体贴用户的就是特效设置，想省事的话可选择默认的“随机”特效，过渡变换效果由软件自动生成，为电子相册制作节约了大量时间，而且效果还不错。在这里向大家推荐MemoriesOnTV，希望它能为你带来制作的乐趣。

PDF电子书必备工具——Adobe Reader 7.0

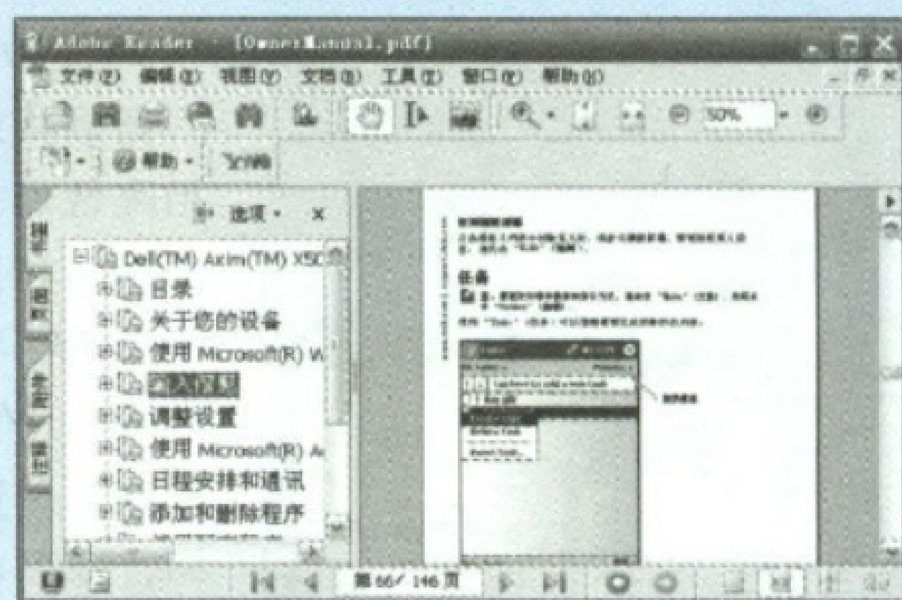
□**类型**：电子阅读 □**版本**：7.0官方简体中文版
□**大小**：29.2MB □**性质**：免费
□**平台**：Win2000/XP
□**主页**：http://www.adobe.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200507/AdbeRdr70chs.exe



随着科技的高速发展，“电子图书”渐有取代传统印刷书的趋势。电子图书具有纸质图书所没有的强大检索功能，还能方便地传播及打印，越来越多的人都喜欢它。电子图书格式应用最广的就是Adobe公司的PDF，目前很多软硬件产品的说明手册都采用PDF格式。Acrobat Reader是Adobe公司发布的一款完全免费的PDF阅读器，具备强大的功能，已成为查看、导览和打印PDF文档的必备工具。这里给大家介绍其最新的7.0正式官方简体中文版。

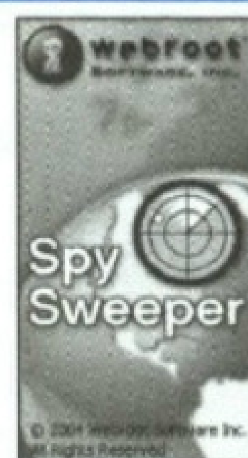
Adobe Reader 7.0提供了更有效的新增功能，并增强了PDF文档扩展的灵活性。如果PDF文档的创建者已经为该文档指定了附加使用权限，Adobe Reader的用户可使用更多的工具和功能，允许保存表单数据、签名文档，参与基于电子邮件和浏览器的文档

审阅，添加PDF和非PDF文件到文档；如果打开一个带有附加使用权限的文档，“文档消息栏”将显示使用该文档所要求的附加工具。新增自动保存功能，通过保存文档的逐步更改至特定位置，防止在断电时丢失工作；新增的辅助功能使视力不佳和行动不便的用户可更加方便地使用，大大提高了工作效率；3D增效工具支持查看和导览嵌入PDF文件的3D内容，体验高质量的3D效果；新增朗读功能，可用来朗读表单域；“叠印预览”模式允许在屏幕上看到打印输出中的油墨模拟效果；另外，新版本Adobe Reader还可自动在后台检查关键更新，并通知下载。



中文新版本可以添加批注了

网络清道夫——Spy Sweeper



□**类型**：系统安全　□**版本**：3.5

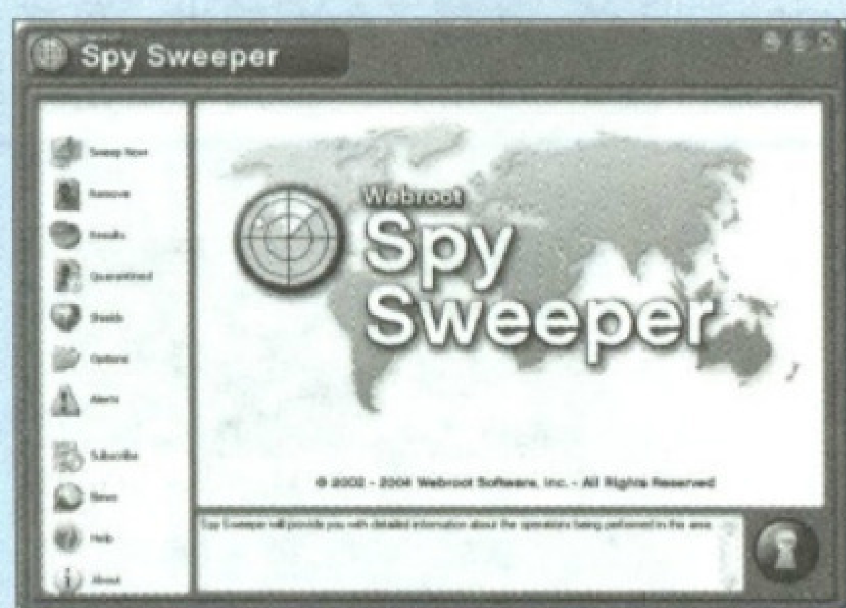
□**大小**：3.71MB　□**性质**：试用（30天试用期）

□**平台**：Win98SE/Me/2000/XP

□**主页**：http://www.webroot.com

□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200507/ssfsetup.exe

研究发现，每10台接入互联网的PC中有9台都受到了spyware（间谍软件）和adware（广告软件）感染。感染的征兆就是——弹出广告窗口越来越多、电脑运行速度缓慢、主页无故被改变、神秘的网络搜索结果等，更严重的后果就是毁坏硬盘、泄漏隐私信息、用户名和密码被盗、身份窃取。Spy Sweeper采用先进的Active Shield技术，可在spyware、adware和其他讨厌的程序感染PC之前阻止它们，可进行深入扫描，搜索和隔离这些狡猾的程序。软件使用非常简单，按下“Sweep Now”即可对系统进行彻底的扫描，扫描结束后也可方便地进行隔离和清除等操作。该软件还能保护IE浏览器和Windows系统设置，而利用自动更新功能可随时更新恶意软件代码库，更有效地保护系统和网络安全。



简便的操作即可保护系统安全

新版本改善了扫描和清理速度（提升了30%），更加灵敏和强大；可检测和清除危害严重的恶意spyware和adware程序，如CoolWebSearch等；而增强的防护功能可有效阻止网络黑客的攻击。

软件升级快报

jetAudio 6.1：韩国著名多媒体播放软件。新版本可在播放视频文件时调节色调、对比度和饱和度；可从Leo's Lyric数据库中自动进行歌词搜索；在工具栏模式中，主窗口可置于桌面最上或最下边；新增频谱窗口；新增MPC Writer插件，可创建MPC文件；增强了AVI和MPG重放功能，可播放不全的AVI文件，可在下载时播放AVI和MPG文件。下载地址：http://eng.iaudio.com/jetaudio/JAD6_BASIC.exe。

Nero InfoTool 3.0：专业光驱设备检测工具。新版本增加对DVD-R DL的支持，新增关于CSS和CPRM的信息，另外还有一些小的改进和Bug修正。下载地址：http://www.cdspeed2000.com/files/NeroInfoTool_300.zip。

GoldWave 5.1：著名音频处理工具。新版本在批量处理时支持编辑命令；在新的声音窗口可定制预设值；新增多线程波形绘制；在文件/打开窗口新增预览按钮，在文件信息窗口增加复制/粘贴按钮；新增记录设置窗口；采用新的splash图片；可脱机存储CD信息；为录音重放装置增加延迟设置；支持ID3v1.1标签输入；增加文件合并工具。下载地址：http://www.goldwave.com/downloads/gwave510.exe。

HyperCam 2.11：优秀的屏幕录制工具。新版本支持在一个多监视器的Windows系统上，录制第二个监视器上的内容。下载地址：http://www.hyperionics.com/downloads/d2/HC2Setup.exe。

Winamp 5.08e：老牌MP3播放软件。新版本更新了Windows Media DRM许可；修复了软件的安全漏洞；修正了播放文件功能的问题。下载地址：http://download.nullsoft.com/winamp/client/winamp508e_full.exe。

Nero CD-DVD Speed 3.7：专业光驱测试工具。新版本增加对DVD-R DL的支持；在光盘质量测试中增加隐藏卷标功能、修正了CD测试在出现错误后不能停止的Bug；另外还有一些小的改进。下载地址：http://www.cdspeed2000.com/files/NeroCDSpeed_370.zip。

Microsoft Office Excel 2003

请Excel当秘书
用Excel提醒每日安排

■重庆 烟波

不管你是学生，还是公司职员，抑或领导，每天总有忙不完的事情，每天总要忘记几件事情。要是有人时时提醒一下就好了，其实电脑也能提醒你，今天，我们一起看看如何让Excel提醒我们的每日安排。本文将涉及到一些VBA代码，Excel的入门级用户务必逐条弄懂其中的意思，只有如此，才有望在短时间内提高自己Excel的应用水平。

一、设计表格



图1


图2


图3

日程安排了小罗一周要做的事情，例如星期天上午8:30去图书馆。于是我们先建立一个如图1所示的工作表。

1.在C2单元格里输入时间“8:30”，为了清楚，接下来将显示时间的单元格的格式设定为AM、PM形式。右键单击C2单元格，在弹出的快捷菜单中点选“设置单元格格式”项，打开“单元格格式”对话框（图2），点选“数字”选项卡，在“分类”栏中单击“时间”，在“类型”栏中单击“1:30PM”，然后单击“确定”。这样单元格中的时间就分为上午和下午的方式显示。然后点选C2单元格，单击工具栏中的“格式刷”工具，将所有要输入时间的单元格全部设置成同样格式。

2.也许有的每日安排事件的字段比较长，如果列宽拉得过宽就显得不够美观，

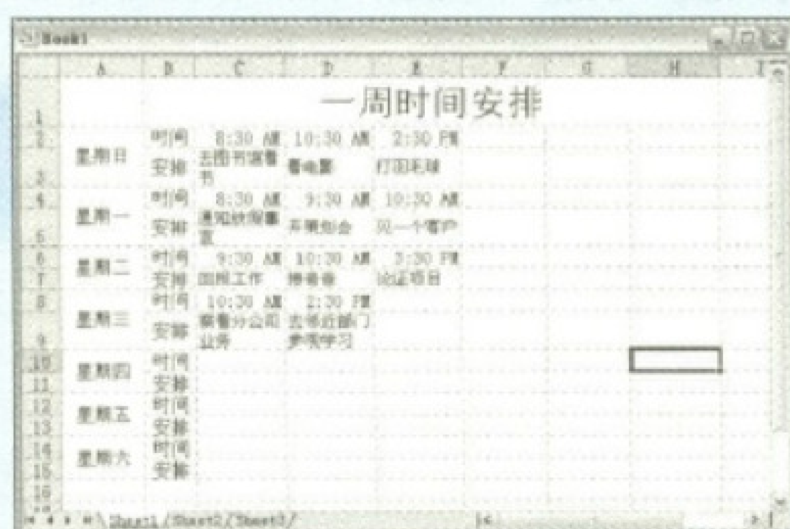


图4

可把事件安排单元格设置成自动换行。在C3中输入“去图书馆”，同理打开“单元格格式”对话框，点选“对齐”选项卡，在“文本控制”栏中勾选“自动换行”复选框（图3）。单击“确定”，现在C3就自动换行了。用格式刷复制此格式给所有安排事件的单元格。我们暂以星期日～星期三的安排为例，输入4天内的时间安排，如图4所示。

二、设计函数来提醒


图5


图6

我们来设计一个函数test()。执行这个函数时，首先，根据当前时间找到今天的日程安排，然后比较现在时间和计划时间，如果现在时间已经超过计划时间，则事件已完成，或已无法完成，程序不提醒；如果现在时间离计划时间少于30分钟，那么就提示用户，还有多少分钟要做什么相关的事情。

1.单击“工具”→“宏”→“VisualBasic编辑器”菜单命令，打开VBE窗口，在工程窗口单击“插入”→“模块”菜单项（图5），新增一个模板，默认名为“模块1”，也可在属性窗口的名称属性选项中给其改名（图6）。

2.首先需要定义两个全局变量，在代码窗口的最上方加入如下代码：

```
Public Bdone(3) As Boolean
'定义全局变量，记录用户的反应
Public Thing As Integer
'定义全局变量，记录已经触发的事件
```

提示： 这里用到了关键字Public，表示定义的变量不仅在模块1中的所有程序函数可以访问，整个工程的其他地方都可以访问修改。Boolean意为布尔型数据类型，数值不是Ture就是False；Integer为整型数据类型，数值范围是-32768～32767。

3.再在代码窗口里加入如下代码：

```
Subtest()
'定义变量Inowtime用分钟总数表示现在的时间，Iplantime(3)记录用分钟表示当日时间值
DimInowtimeAsInteger,Iplantime(3)AsInteger
'定义Iday表示当日所在的星期乘2
DimiAsInteger,IdayAsInteger
Iday=Weekday(Now())*2
Inowtime=Hour(Now())*60+Minute(Now())
Fori=1To3
Iplantime(i)=Hour(Cells(Iday,i+2))*60+Minute(Cells(Iday,i+2))
'比较每个计划时间与当前时间
SelectCase(Iplantime(i)-Inowtime)
'如果计划时间在当前时间之后，则事件已经过去，不再提醒
CaseIs<0
'如果当前时间在计划时间前30分钟之内，则进行提醒
CaseIs<30
'加入布尔变量用来考虑用户的选择，如果用户选择不提醒，则不提醒当前事件
IfBdone(i)=FalseThen
Thing=i
'记录当前事件赋值给窗体标签，设置提示语
UserForm1.Label1.Caption="还有"+Str(Iplantime(i)-Inowtime)+_
"分钟就到"+Cells(Iday+1,i+2)+"的时间了"
UserForm1.Show '显示窗体
EndIf
EndSelect
Nexti
'每隔5分钟调用此函数
Application.OnTimeNow+TimeValue("10:05:00"),"test"
EndSub
```



图7

完整代码如图7所示。

代码分析：

(1) 由于两个时间值之间到底相差多长不好直接比较，这里将时间都转化为分钟，比较分钟差，同一天时间越靠后的，数值也就越大。如果计划时间比当前时间小则表示事件已经完成或已无法完成，不再提醒。如果计划时间在当前时间30分钟之内，则进行提醒。这里用到了多个时间函数。Weekday()返回某日期为星期几。默认情况下，其值为1（星期天）～7（星期六）之间的整数。Hour()返回时间值的小时数，即一个介于0（12:00AM）～23（11:00PM）之间的整数。Minute()返回时间值中的分钟，即一个介于0～59之间的整数。由于从时间表上看到每天最多安排3件事，所以程序中也是针对3列进行处理的，如果一天要安排更多的事件，相应地修改相关值即可。

(2) 定义了一个布尔数量数组，每项对应事件安排的一个时间。如果其为False表示尚未完成，因此到时间就会提醒，如果为True则表示用户不需要就这个事件进行提醒，变量Thing则记录当前已经到达提醒时间的事件是第几个事件。

(3) 在程序里给一个窗体的标签赋值。在下面会介绍这个窗体，给某个窗体的相关控件赋名字的方法就是如代码中所示的那样。赋完值，程序就通过UserForm1.show调出窗体。

提示： 代码中"'"后面的汉字是对代码的注释，对程序的执行不起作用，可不输入。但为了让自己检查代码时方便，也为了让别人容易看懂，仍然建议写上。

三、制作提醒窗体

1.在VBE窗口的工程窗口单击"插入"→"用户窗体"菜单命令，打开用户设计窗口UserForm1（图8）。单击工具箱上的"标签"按钮A，在UserForm1窗口左上角拖出一个标签，如图9所示。在"属性"面板中的Font选项处双击（图10），弹出字体对话框。此处可修改标签文字的各项字体属性，设置字体的大小为小四，这样看得清楚些。



图8

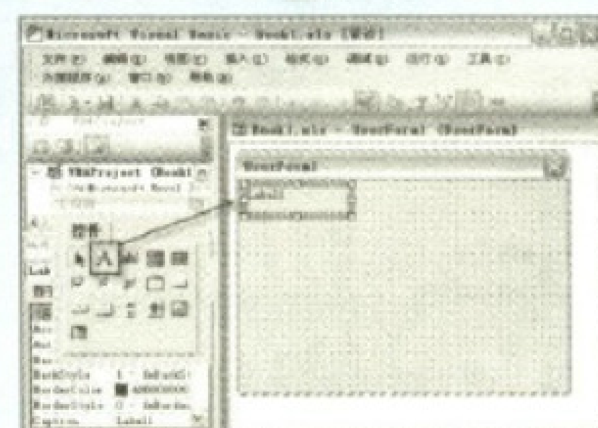


图9



图10

2.单击工具箱中的"选项"按钮，在窗体UserForm1拖出一个选项按钮，如图11所示。默认名字为OptionButton1，在"属性"面板的Caption属性处将其改为"知道了，继续提醒"，如图12所示。按照同样方法再拖出其他两个选项按钮，Caption属性分别设置为"知道了，不用提醒"和"这件事情已经完成了"（图13）。



图11



图12

3.单击工具箱中的命令按钮，在UserForm1上拖出一个命名按钮，并设

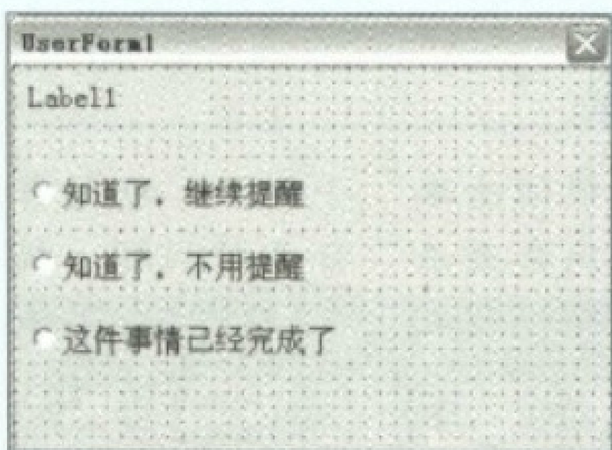
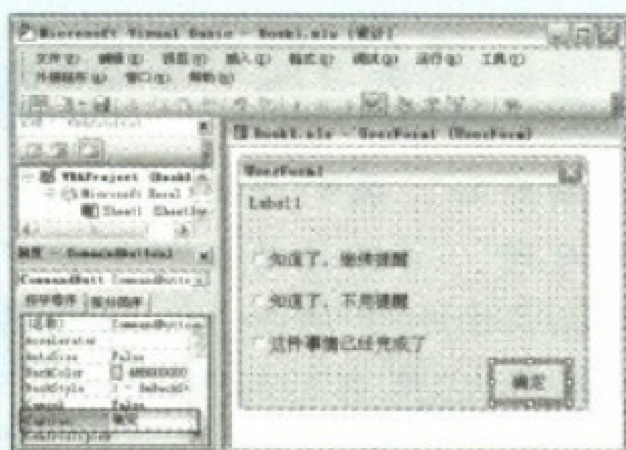
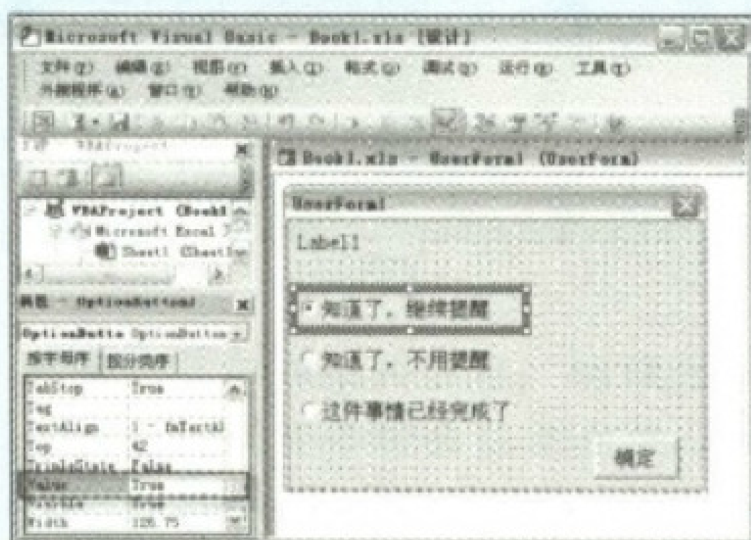


图13


图14

置其Caption属性为“确定”，如图14所示。


图15

4.对于选项按钮，一般要设置其默认选择的选项。选择第一个按钮“知道了，继续提醒”，将其“属性”面板的Value属性值改为True，如图15所示。现在，第一个选项按钮就是默认的选择按钮了。

5.设置完窗体后，接下来就给命令按钮加入处理程序子代码。双击“确定”命令按钮，进入代码编辑窗口，并添加如下代码（图16）：



图16

```
PrivateSubCommandButton1_Click()
Dim mop As Boolean '定义一个布尔变量
mop=True '令其等于True
Select Case mop
Case OptionButton1=mop '选中第1个，则不作处理
Case Else
Bdone(Thing)=True '选中第2、第3个，则对当前的事件不再处理
End Select
UserForm1.Hide '提醒完后，关闭窗体
End Sub
```

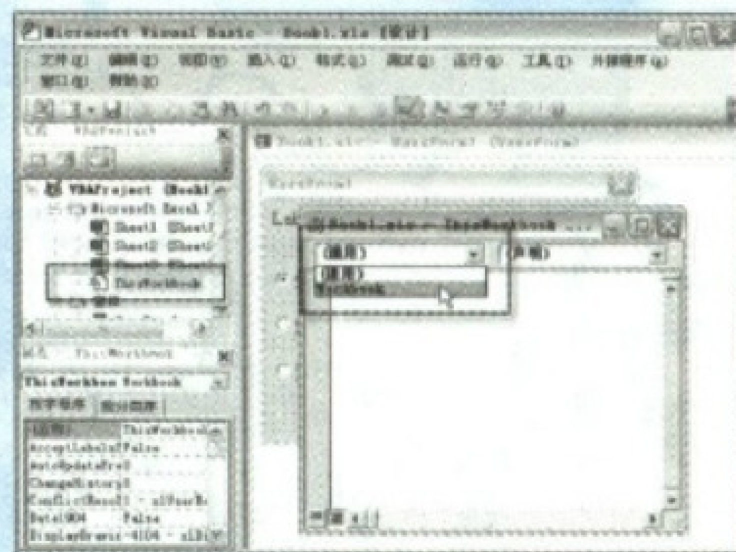
代码分析：

判断用户选择了哪个选项按钮，然后对其进行相应处理。当某个选项被选中时，其值为Ture，我们就以此判断是否被选择。从选项按钮的Caption属性可以看出，当用户选择“知道了，不用提醒”和“这件事已经完成了”时表示不希望就当前激活的时间再次进行提醒。所以，设定全局变量Bdone(thing)为True，表示这件事情已经完成，那么当执行程序test时，一旦判断Bdone(thing)为True，即使已经到了触发的时间，程序仍然不会提醒。最后利用UserForm1.Hide关闭窗口。

四、设置程序执行时间间隔

现在执行程序，如果某个计划时间已经到达激活条件，程序就会跳出窗体来提醒。可是我们需要的是自动提醒，而不是手动执行。接下来修改ThisWorkbook的Workbook_open事件处理程序。

1.在VBE编辑窗口的工程窗口处双击ThisWorkbook，在打开的窗口的对象下拉菜单中选择Workbook，如图17所示。


图17

2.在ThisWorkbook代码窗口输入以下代码（图18）：

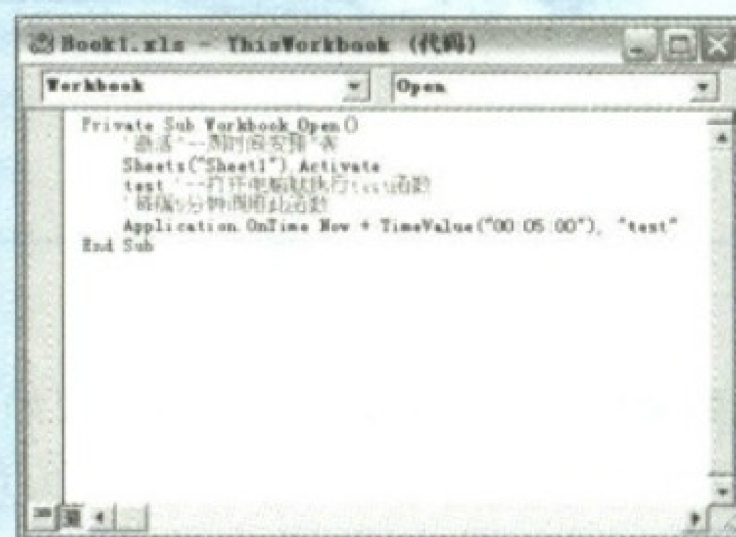


图18

```
Private Sub Workbook_Open()
'激活“Sheet1”表
Sheets("Sheet1").Activate
test
'一打开电脑就执行test函数，每隔5分钟调用此函数
Application.OnTime Now + TimeValue("00:05:00"), "test"
End Sub
```

如此设置后，每次打开文档就会执行test函数，将当前时间和计划时间进行比较。如果有某个计划时间已经到达激活条件，则会提醒用户。并且每隔5分钟就会再执行此函数，从而实现每隔5分钟就提醒一次的目的。

五、执行程序

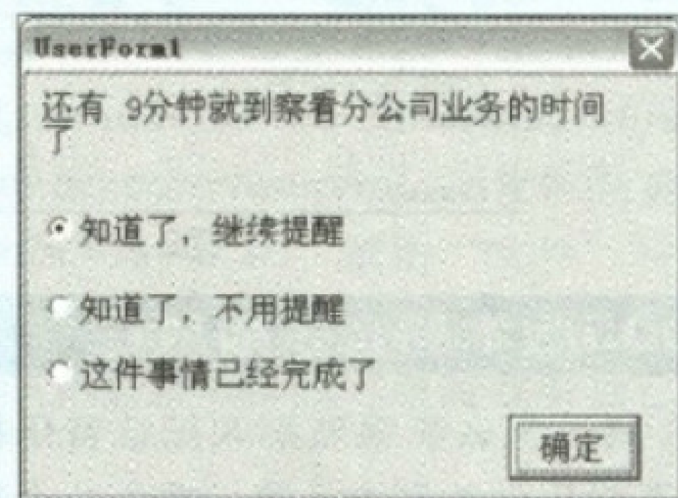


图19

现在，所有的设置都已经完成，我们来看看，它到底是否能如预计的那样工作呢？不妨将系统时间调到某个星期三的上午8:21，然后打开文档。程序会跳出如图19所示的对话框。

如果用户希望继续提醒，可选择“知道了，继续提醒”，那么5分钟后就会跳出相似的对话框。

如果用户想提前去执行计划中的事件，或者已完成计划中的事件，则可以不要求文档再提醒，那么单击“知道了，不用提醒”或“这件事已经完成了”。

那么5分钟后，程序不会再进行提醒。但是时间在下午2:00以后时，第2件事仍然会被激活弹出相应对话框。P



编者按： 从上期开始，我们推出了“瑞星帮你杀毒”小栏目，期待着大家对这个栏目的反馈。这里接着说一个和“病毒查杀”有关的问题，提醒大家一下，安装杀毒软件并不是个一劳永逸的过程，杀毒软件只有不断地升级更新，才能起到它应有的防护作用。

本期推荐文章

QQ使用技巧三则

■安徽 新田明男

要说这QQ可真是个好东西，现如今上网的，谁少得了它？关于QQ使用上的技巧，那更是很多人关心的了。好，咱言归正传。

一、把性别资料改成任意文字

准备工具eXeScope.exe，QQ安装目录下的QQRes.dll。

1.先安装eXeScope

安装界面很简单，典型的“下一步”模式，这里不作赘述。

2.关掉QQ，用eXeScope打开QQ目录下的QQRes.dll，然后在左边依次选择“资源”→“对话框”→“1439”→“ComboBox”，之后把“下拉列表”改成“下拉”（**如图1**），然后点击“保存更新”就可以了。然后重启一下QQ，之后重新登录QQ，就可在QQ的“个人设置”里随意填写性别了。服务器只能接受2个字符或1个汉字！这个就随大家改了哦。我改给大家看看啦（**如图2**）！


图1


图2

对于追求个性的人们来说，这下子个性就出来了！

二、去除QQ 2005版本的音乐播放栏

所谓萝卜白菜，各有所爱，腾讯怎么能强迫别人把这音乐播放栏放在QQ面板里呢（**如图3**）？不想用他的朋友，来，咱今儿个把它给去了。

找到QQ安装目录下的NewSkins\QQ2005\VBScript.vbs，这个其实就是QQ的VB脚本，用记事本打开它。这里顺便提一下，还在使用Win98的朋友，用右键直接单击文件是没有“打开方式”这个选项的，要在点击右键的同时按住Shift键。找到第10行：

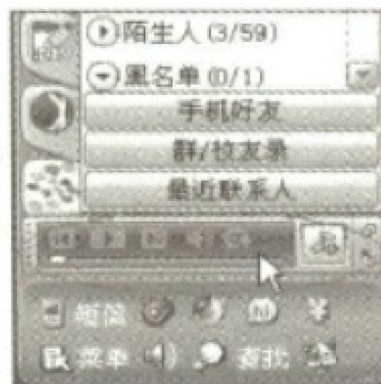


图3

```
Sub Window_OnInit()
……
End Sub
Sub Window_OnSize(cx,cy)
……
BackgroundC.height=cy-125
```

在这之后，只要加上：

```
MusicPlayer.height=0
MusicPlayer.width=0
MusicPlayer.bInside=FALSE
```

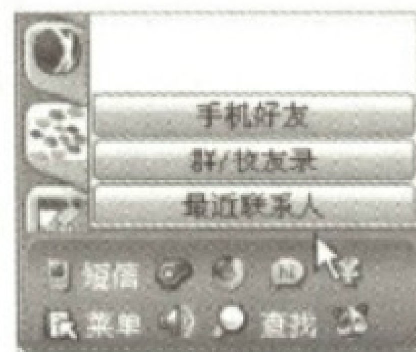


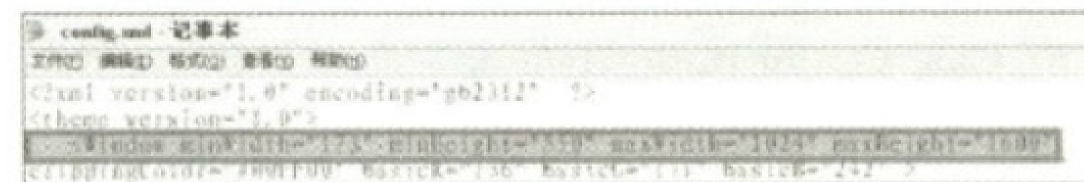
图4

重新启动一下你的QQ。好了，这音乐播放栏就不会再出来碍你的眼，占你的资源了（**如图4**）。

三、QQ面板缩身大法

现在的QQ 2005界面个人认为还是比较漂亮的，但较以前的版本，好像宽了点，且不可调小。对于我这种怀旧的人来说，还是以前那个苗条的好。

找到QQ目录下的\NewSkins\QQ2005这个路径里的Config.xml文件，同样，还是用记事本来打开它，找到第3行（**如图5**）。这里，我们简单地解释一下：


图5

<Window minWidth="173" minHeight="550" maxWidth="1024" maxHeight="1600"

minWidth="173" 这个是面版的宽，底限是173。minHeight="550" 这个是面版的长，底限是550。另外的两个参数是上限。

好了，现在我们完全可把这两个底限参数改成0，然后重新启动你的QQ，这下你想让面板多大就多大了。为了让大家看到效果而不会怀疑是切割了图片，我就截取了整个桌面，顺便Show一下我刚给系统换的皮肤（**如图6**）。


图6

通过“在线状态”找你的QQ没商量

■辽宁 飒飒


图1

QQ“在线状态”为网络上的每个人开辟了全新的沟通方式和更广泛的交谈机会。通过“在线状态”可将自己的QQ在线状态标签发布到互联网上，其他用户可通过点击网页上或论坛的在线状态标签，在无需加好友的情况下即可和你进行QQ对话。实现起来也非常简单，方法如下：

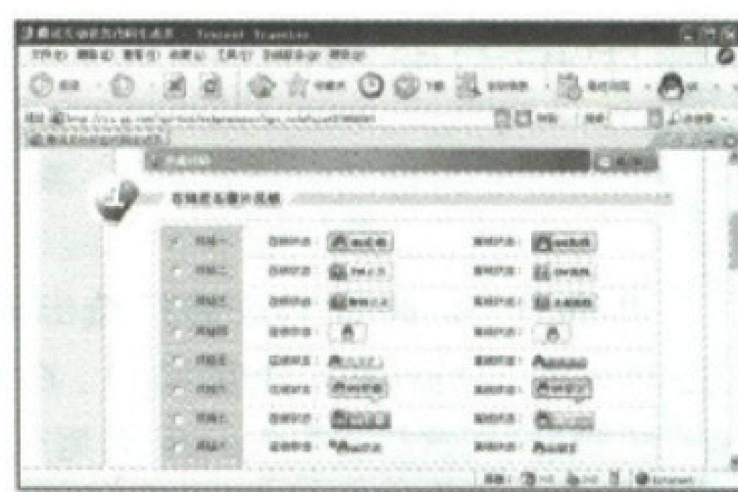
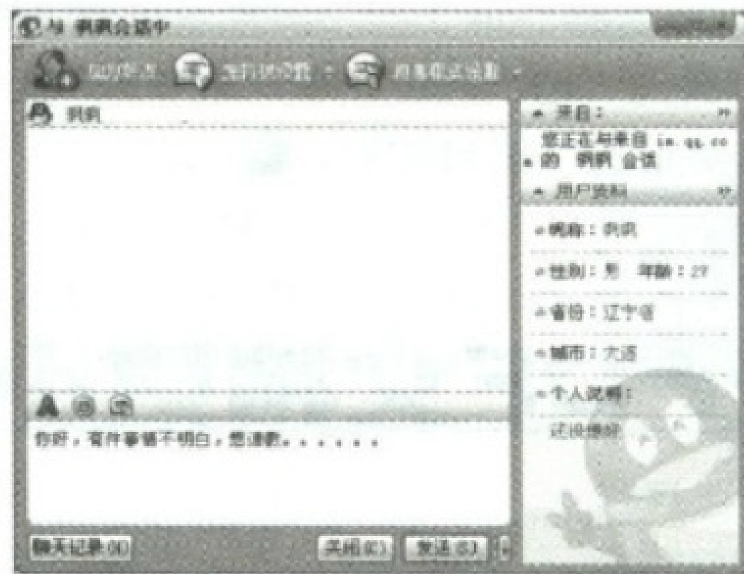

图2


图3

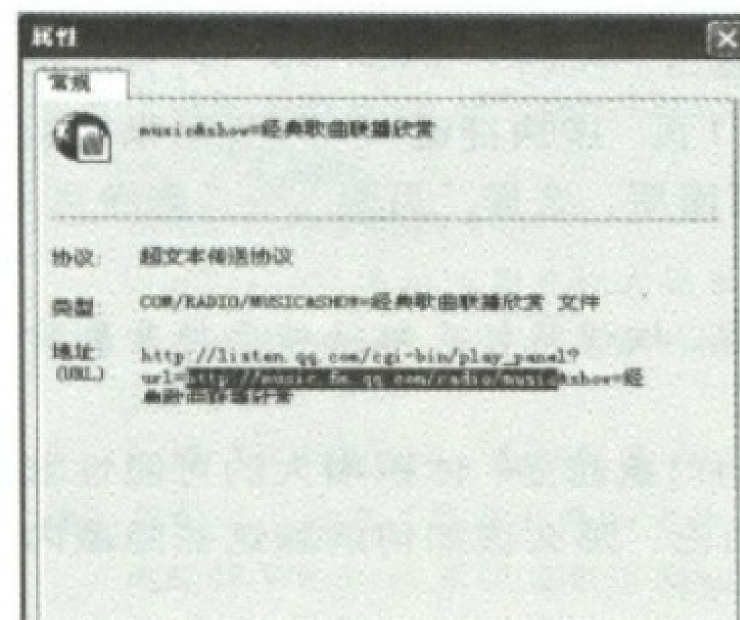
首先在QQ的“个人设置”栏中找到“生成个人状态”链接（**如图1**），选择后会弹出“腾讯互动状态代码生成页”（**如图2**），在这个页面的1中你可挑选一个满意的在线图标风格，然后到添写好2中的相关信息，确保无误后在3中选择“生成网页代码”（**如图3**），最后在下面的代码栏中就会自动生成一小段代码。如果你有自己的主页或论坛，将这段代码复制到其中（如果加入论坛就复制“论坛代码”，方法基本一致），预览一下，页面中就会出现你的QQ“在线状态”标签了（**如图4**），点击此标签，并登录一个没加入你好友的QQ，就可和你进行临时聊天了（**如图5**），即使你现在不在线，标签会显示“离线状态”，点击标签后也可进行聊天留言，这样所有需要找你的人可随时随处找到你了。此方法在QQ2005以上版本上使用通过。


图4


图5

不登录QQ也能收听QQ-Radio

■天津 庞章彬


图1

QQ-Radio是QQ中的电台，其中不乏精彩节目，可是要想收听其直播节目，每次都要登录QQ才能收听，有些不便。其实这些直播节目可利用Windows Media Player进行收听。

登录你的QQ，打开“音乐中心”面板，单击“QQ新生代”进入QQ-Radio的播放界面，用鼠标右击某个电台，选择菜单中的“属性”，在打开的窗口中“地址”后会看到类似“http://...url=http://music.fm.qq.com/radio/music&show=...”的信息（**如图1**），把其中的http://music.fm.qq.com/radio/music复制到剪贴板。

启动Windows Media Player 10，单击“文件”→“打开URL”，把上面复制的地址粘贴到“打开”中，即可收听该电台。如果喜欢该电台，我们还可将该地址保存到“正在播放”列表中，以后不用登录QQ也可随时收听自己心仪的电台了。

在网页中制作Flash毛笔字

■辽宁 小梨

现在网络上很多设计师都是大量参考国外欧美的设计风格，洋文E字比比皆是。成百上千的中国设计师做出来的东东，却怎么看都是似曾相识的国外引进品种。要在网页设计中发扬中华的特色，从源远流长的书法中找寻灵感是很不错的主意！但很多设计师在尝试的过程中，却感到要制作书法的文字效果特别是Flash的，很不方便！Flash需要的是矢量的素材，而一般的手段是手绘实际的书法，然后扫描为位图，最后将为图导入Flash加工合成。有没有办法可以是纯正的矢量Flash呢？有了Expression 3就可使这一切变为可能，而且做得很不错。

步骤1：打开软件，在浮动的ToolBox工具栏中，点击“T”的图标，这就是文本工具啦。在场景画纸上输入所需的文字

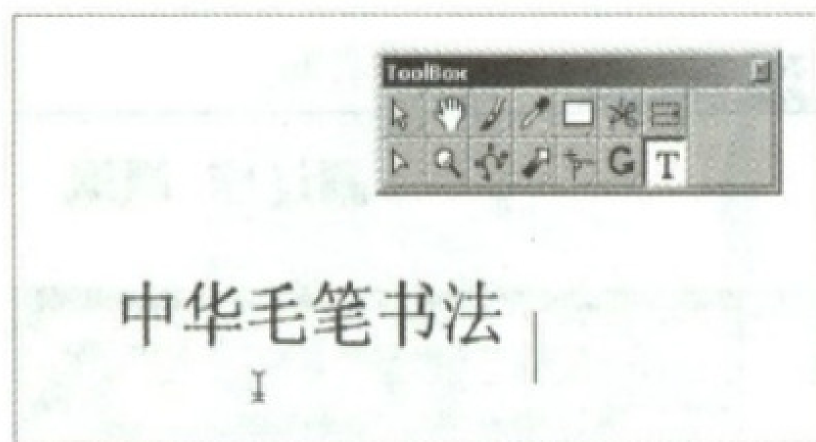


图1

（如图1）。

步骤2：选中文字，然后展开软件左侧的Strokes笔触窗口，选择一种笔触点击，这样就可赋予文字了！随即文字发生了变化。在这里笔者建议使用笔触类别中的Water（水墨）中的一系列笔刷，那些全部是中华水墨特色的（足有几十种），效果极佳（如图2）！


图2

步骤3：如果我们还想打造出彩色水墨的效果，那就需要给书法文字赋予颜色了。展开左侧的PaintStyle窗口，在其中的三角形的调色区域中选择合适的颜色。如果你看到自己的书法文字中间是空的，只有边缘是水墨效果，而你希望是和现实世界中的一模一样，是实心的，这没有问题，因为默认的模式是“勾线模式”，我们只需点击PaintStyle窗口中的黑色实心方块儿就可调整为“填充模式”了。此时我们的书法就和真的一模一样啦。通过调节Strokes笔触的细微变化，我们最终打造出来的书法是千变万化的，既可是水分极少的干笔，也可是包含墨汁的大写意！


图3

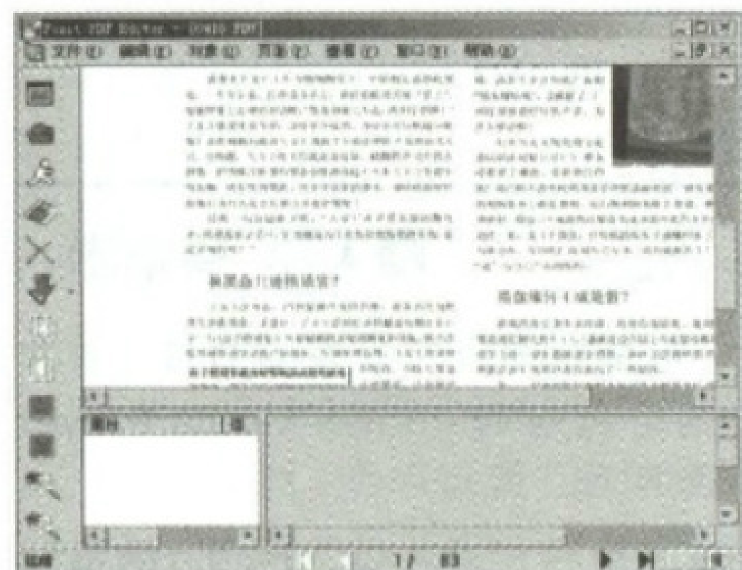
步骤4：好的，现在要输出了，点击菜单栏中的“File”→“Export”→“Flash Export”（如图3），顺利输出Flash的SWF文件，任务完成！

从这个实例中我们看到Expression 3的“水墨直接赋予文本”是很有特色的，而且最重要的是它最后可输出为时下流行的纯矢量的Flash啊，确实很实用，把这样一个具有中国特色的图形放在你的网页中，一定让浏览者们对你刮目相看！

去粗取精，让PDF文档更小巧

■山东 眉飞色舞的鱼

PDF文档不但具有良好的通用性，而且可原汁原味地保留原始版面格式，因此成为目前最为流行的电子书格式之一。但有些制作者竟然连纸刊物上的广告也一并打包进PDF文档，白白占据了大量空间，能否把这些没用的东西清除掉呢？


图1

一、裁去多余页面

一般来说，已制作好的PDF文档是无法进行修改的，但可借助第三方工具来达到修改的目的，Foxit PDF Editor（下载地址：http://gz.onlinedown.net/soft/31621.htm）就能解决这个问题。

解压后执行PDFEdit.exe，打开**如图1**所示的窗口，执行“文件”→“打开”选择要编辑的PDF文档，首先出现的是PDF文档的第1页，按快捷键Alt+N可逐张切换下一页，按Alt+P则可返回上一页，找到要删除的页面后，选择“页面”→“删除页”即可删除当前页。

提示：其实我们还可删除PDF文档中的任何内容，按住鼠标左键拖动选择要删除的对象，再按键盘上的Del键即可。

不过保存后你一定会发现PDF文档的体积不但没有减小，反而会有所增大，你删除的对象越多，体积增大的可能性就越高。因此笔者推测，软件可能并没有真正清除对象，只是通过某种方法让对象不可见而已，那么该如何清除这些隐藏内容呢？

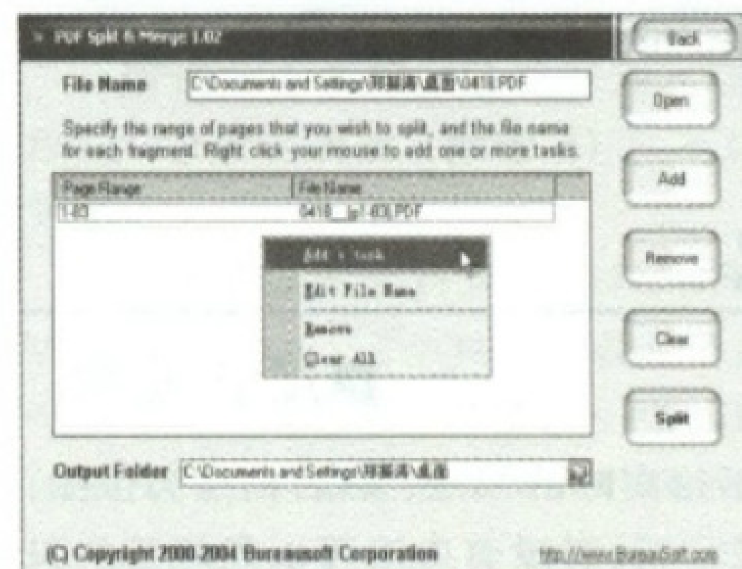


图2

二、压缩PDF文档

正当笔者一筹莫展之际，偶然发现一个PDF文档分割、合并工具——PDF Split & Merge（下载地址：http://www.skycn.com/soft/21077.html），用它“分割”一下，就可挤出PDF文档中的“水分”了。

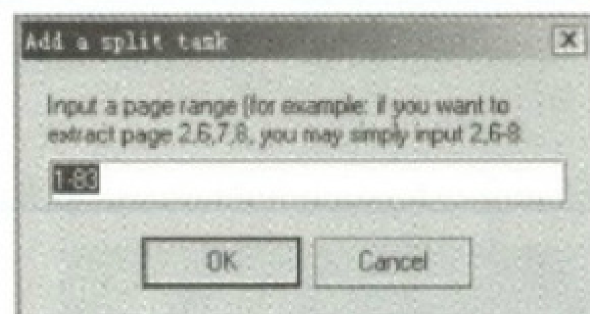


图3

运行后单击窗口上的“Split PDF”按钮，打开**如图2**所示的窗口，单击“Open”选择PDF文档，再在中间的窗口空白处单击右键，选择“Add a task”，打开“Add a split task”对话框，假设打开的PDF文档总页数为83页，就需要输入“1-83”（**如图3**），表示要把文档的第1到第83页“分割”出来，然后在“Output Folder”中设置好新PDF文档的输出目录，最后单击“Split”即可开始处理。

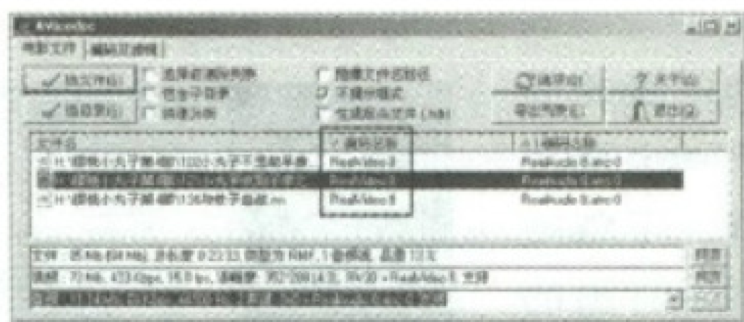
注意：软件在分割体积较大的PDF时非常占用内存，因此开始前务必关闭不必要的程序。

奇门遁甲

RM视频再压缩

■山东 ZT

最近，笔者从网上下载了一套RM格式的动画片，偶然用AVIcodec（http://www.skycn.com/soft/11964.html）查看了一下，发现它们使用的是RealVideo 8编码压缩，**如图1**，这个“古老”的算法压缩效率远不如新的RealVideo 10，因此笔者想，何不把这些RM文档进一步压缩成体积更小的RMVB文件呢？


图1

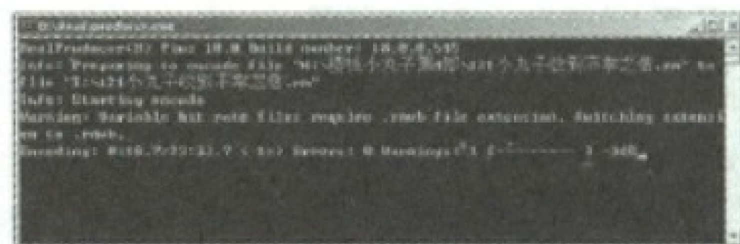
笔者下载了RealProducer Plus 10，却发现只要一导入RM文件，软件就会自动关闭，看来只能另辟蹊径了。笔者在http://www.skycn.com/soft/11919.html页面下载了“Real 10压缩器”，它的核心转换文件是从RealProducer Plus软件包中提取出来的，可得到货真价实的Real 10编码文件。但笔者测试之后发现它同样不能直接转换RM文件，由于这款转换工具所能支持的视频格式与系统已安装的解码器种类有关，因此当笔者看到“暴风影音”终于发布了5.00正式版（http://www.skycn.com/soft/98.html）时，立刻将自己的测试版本更新为最新版，再用“Real 10压缩器”导入RM文件，竟然转换成功了。下面就是笔者的转换步骤。


图2

“Real 10压缩器”的主界面**如图2**所示，分别单击“浏览”选择源文件以及输出文件的保存路径。压缩率最好根据原始文件的压缩率设置，以笔者这些文件为例，从AVIcodec界面上我们可看到，它们的视频比特率为433kbps，音频比特率为66kbps，合计近500kbps，考虑到RMVB编码的压缩效率，笔者选择了较为接近的“450k Download (VBR)”，而“分辨率”可不设置，软件会自动使用源文件的分辨率。

再单击“高级”，打开**如图3**所示的窗口，这里可设置“作品标题”、“作者”等信息，由于我们的转换对象已是RM文件，因此可复选“单向编码”，这样可大大节省压缩时间。最后单击“开始”即可开始转换，**如图4**。


图3


图4

笔者试验了多次，发现使用上述压缩设置把RM文件压缩成RMVB文件后大约可节省20%的磁盘空间，而画面质量却没有任何改变。如果你手上有大量RealVideo 8编码文件，可用这个方法给它们减减肥哟！

病毒名称：QQ播客（Trojan.QQMSG.Boker）

病毒类型：通过QQ传播的病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：

病毒运行后会利用QQ发送例如“今天在网上下了本电子书，书名叫《缘》，写得不错，而且书的作者的名字很巧……点击下面这个地址可下载这本书www.18**.com/12*.exe”等消息，消息里的链接是病毒网址，当其他用户打开带毒的网页也会被病毒感染。

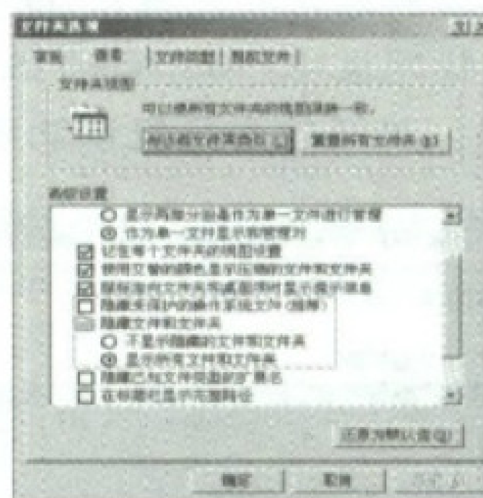
一、手工删除

1.清除内存中的病毒

Win2000/XP系统下用鼠标右键单击任务栏，选择“任务管理器”，单击“进程”，Win9X系统下可使用第三方工具如Procview等进行类似的操作。在进程列表中找到“Taskmgr.exe”一项，选择“结束进程”。

2.删除病毒文件

打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的√，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”（**如图1**），然后点击“确定”。


图1

删除掉Windows系统目录下System目录中的Taskmgr.exe、N0tepad.exe（注意第二个字符为数字“0”不是字母“o”）和Windll.dll文件，如果存在Win.dll文件也一并删除。

删除Windows目录下以及System32目录下的“N0tepad.exe”文件。

3.清理注册表中的病毒项目

打开注册表编辑器，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run注册表项，找到Taskmgr项，将其删除。

打开注册表项HKEY_CLASSES_ROOT\txtfile\shell\open\command，双击修改默认值，将N0tepad.exe的第二个字符改为字母“o”。

二、使用“QQ在线杀毒”清除病毒

对于一般用户，也可打开QQ软件主界面上的“互动空间”，点击“瑞星在线杀毒”链接，对计算机上的病毒进行彻底查杀。

三、用专杀工具清除病毒

针对此类QQ病毒，瑞星公司制作了“QQ病毒专杀工具”供用户免费下载使用。目前此专杀工具已升级到3.6版，下载地址为：http://it.rising.com.cn//service/technology/RS_QQMsender.htm。由于此病毒变种较多，建议用户及时升级杀毒软件，瑞星杀毒软件2005版3月中旬升级版本为17.18。



让Flash插上滤镜的翅膀

■广西 筱水

想象一下，如果能给Flash动画加上Photoshop中才有的浮雕滤镜或模糊效果，那可真是件有趣的事。别急，我今天介绍的这款Flash播放软件FlashStorm（闪电风暴）就能帮你实现这一愿望（**如图1**，下载地址：http://www.skycn.com/soft/15991.html）。软件是免费的，界面的布局也很“中庸”，常用的功能都罗列在左侧的面板上，简单明了。但当笔者准备打开第一个SWF文件时，却遇到了一点小麻烦，由于软件是没有菜单栏的，所以真有点无从下手。后来仔细查看了按钮提示才知道打开文件是通过列表下方的“+F”按钮。我觉得如果这里用图形化的按钮会更加直观、方便（其实软件的右键菜单里就有“打开文件”一项，只是我先前没注意）。

图1

好了，现在可欣赏动画了。什么？滤镜？哦，对了，差点把正题给忘了。看到左下角的“滤镜”按钮了吗？没错，就是它。切换到滤镜面板后，看上去似乎有点复杂：最上方是一个大大的“Filter”标识，中间3个垂直滚动条，是用来调整滤镜参数的，在它们之间有各种不同的滤镜效果任你选择。软件已内置了28种滤镜，分为7类，每类4种，可通过两边的翻页键浏览。让我们找一面滤镜试试，先来看马赛克效果吧，翻到“模糊”类滤镜，按下“马赛克”（这里的按钮是图形化的了，一目了然）。咦？怎么没有变化？呵呵，还记得前面提到的那个大大的“Filter”按钮吗？它就是滤镜的开关。好，现在把它按下去，画面立刻变成了一块一块的“马赛克”，真是太神奇了！再看看各种浮雕滤镜，效果也很不错（**如图2**）。有的滤镜可选择不同颜色，这时只需要点击一下右边的颜色框，就会出现选择颜色的对话框了。另外，大多数滤镜在右边还可找到3～5种“预制”的参数搭配方案。

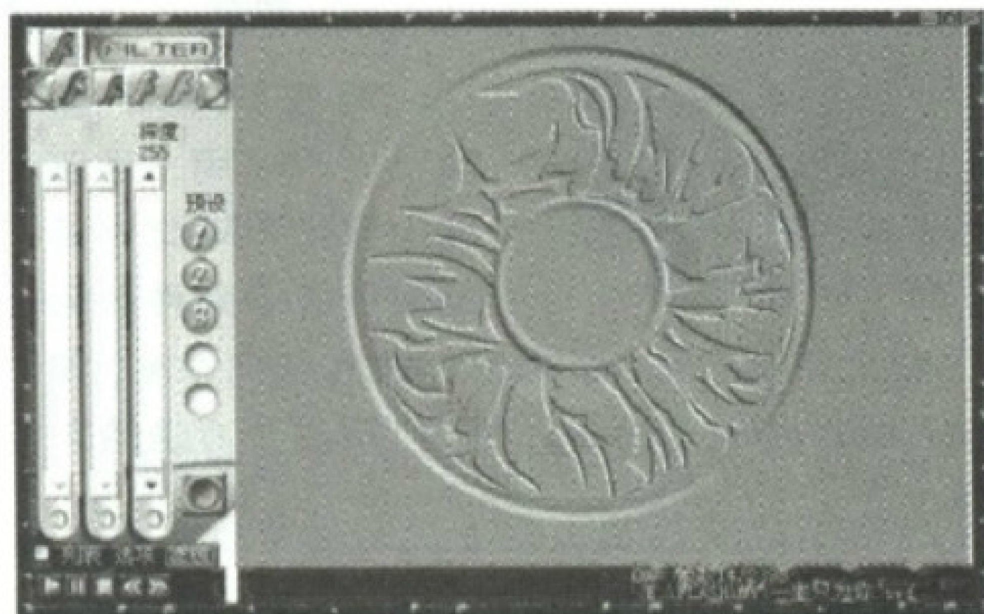


图2

除了滤镜，FlashStorm还有很多与众不同的功能，比如Flash半透明效果。这可不是简单的窗体半透明，而是真正的动画内容的透明（**如图3**）。利用这一功能，你可看到原本被遮挡的内容了，也许你会惊讶地说：原来Flash的背后是这样的！。如果同时使用半透明和滤镜会有怎样的效果呢？大家自己试试就知道了。除此之外，软件还有局部动态缩放功能（通过鼠标拖出选框，画出要放大的区域）、查看站点资源功能（只需要输入一个地址，就可查找网页中Flash动画的URL地址并直接加入列表，在线播放）（**如图4**）、灵活的A-B复读功能等。而且FlashStorm的键盘操作也很方便，大部分功能都可通过快捷键完成。独特的画面控制系统只需要你把一只手放在小键盘上，即可完成移动、拉伸、旋转等画面操作。什么？你把画面弄得一团糟了？没关系，轻轻敲一下回车，画面立刻复原。



图3

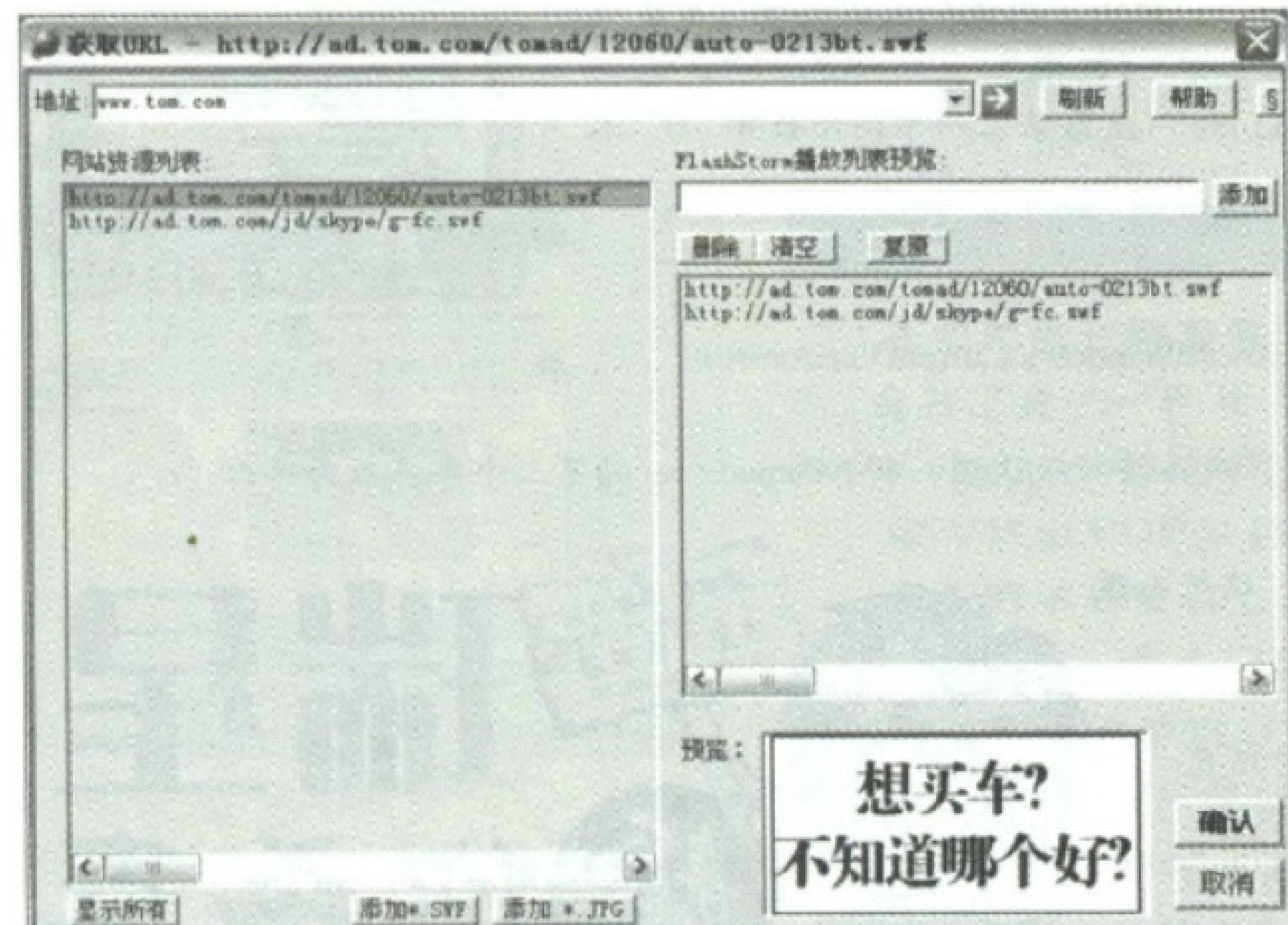


图4

最后不得不说FlashStorm的缺点，那就是对硬件的要求太高了。如果不用滤镜，那么一切好说；但如果你对滤镜很感兴趣，那么建议你至少在P4同级（最好用超线程的CPU）、空余内存128MB（最好256MB）以上的机器上执行FlashStorm，而且尽量不要同时执行其他大型软件。笔者用的是2.4GHz的CPU，大部分滤镜都可获得流畅的效果。据作者称，使用滤镜效果会造成画面0.1至0.5秒的迟延，而且或多或少都会有一些丢帧现象，严重的话甚至会使画面停顿。这也是没办法的，想想在Photoshop中用滤镜处理一张图像要花掉多少时间吧，要是按照那种速度实时渲染动画，大家看到的恐怕就是Flash幻灯片了，所以相比之下FlashStorm的处理速度还是相当快的。

试办公备

金山毒霸重装与升级技巧

■安徽 屠志成

金山公司推出了让用户非常满意的服务——把所有旧版本的金山毒霸升级到金山毒霸6增强版。相信有旧版本的用户多数都已升级，但随之而来的一些问题也让人头疼：一是我们总由于一些原因而要重装金山毒霸，每次都先从旧版本装起，然后在线下载升级到新版本的文件，执行新版本的安装程序时又要先卸载旧版本，重启电脑后才能安装，这些步骤太繁琐；二是不管是新旧版本的毒霸，在刚安装好之后，在线升级都可能出现长时间不能和升级服务器建立联系的情况。下面是本人在使用金山毒霸中摸索出的解决以上两个问题的技巧，整理出来供使用金山毒霸的朋友参考。

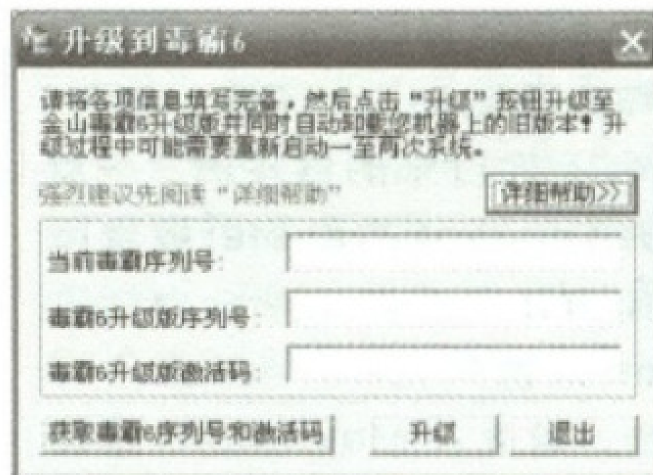


图1

一、跳过旧版本直接安装到金山毒霸6增强版


图2

在旧版本升级到毒霸6增强版之前，先要下载20MB左右的升级数据文件，这些文件保存在X:(毒霸所在的盘符)\KAV2003\Update\Update文件夹中。在下载升级文件之后，可把Update文件夹复制一份到别的地方，以备以后直接安装金山毒霸6增强版之用。

注：在金山毒霸6增强版安装完之后，它会删除Update文件夹中的一些重要内容，所以要先把这个文件夹做下备份。

如果要重新安装金山毒霸，不需要先安装老版本，然后再升级到新版本，这太浪费时间和精力，我们可直接进入备份的Update文件夹，双击其中的Upd6Main.exe，就可打开“升级到金山毒霸6”对话框（**如图1**），正确输入旧版本序列号、毒霸6序列号和激活码之后，金山毒霸6增强版就能正常安装了。

也可能有人重装毒霸是因为系统损坏或在这之前并没有备份Update文件夹，是不是就不能直接安装到毒霸6增强版了呢？当然不是。天无绝人之路，我们可到金山毒霸升级网页http://db.kingsoft.com/product/duba6/update6/index.htm（**如图2**）下载毒霸6增强版升级版安装包OnlineUpdate.exe，然后进行安装。如果忘记了先前申请的序列号和激活码，或者还没有升级自己的旧版毒霸到毒霸6增强版，也可到上面的网页上进行查询或按提示升级。

二、巧妙解决重装后不能升级的问题

在我们重装金山毒霸之后，需要马上对它的病毒库进行升级，但在执行在线升级程序时，会出现“下载并分析升级信息”进度条长时间停滞不前的问题。这可能是因为金山毒霸的升级服务器经常发生变动，我们安装的毒霸找不到升级地址。升级服务器的地址保存在一个叫“升级服务器列表”的文件中，只要找到最新的列表文件，升级就可顺利进行。这个列表文件是以两种方式存在的：一种是在线升级病毒库时被一同下载下来，一种是在毒霸提供的可单独下载的升级包中。如果在线升级无法进行的话，可到“毒霸信息安全”页面http://db.kingsoft.com/default.shtml下载公用升级包或毒霸6升级包，只要双击就可完成升级，病毒库升级到最近的版本，升级服务器列表也升级到最新版，再执行金山毒霸6升级程序，就可找到有效地升级服务器，以后的升级都可正常进行了（**如图3**）。



图3

解决MSN手写输入问题

■辽宁 飒飒

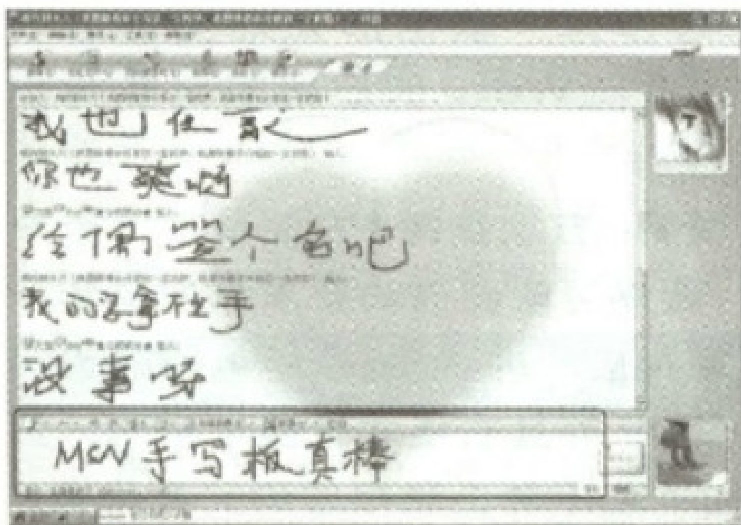


图1

安装了最新版本的MSN（MSN Messenger 7.0 Bate）有一段时间了，有一天朋友用手写功能与我聊天，可是我找了半天也没找到我的MSN中有这项功能，便询问之，朋友也奇怪地说，他是将Office升级到2003版本后有这个功能的，可是我的电脑却不能“享受”Office 2003这庞大的资源浪费，就没有什么方法可解决了么？工夫不负有心人，经过了一番网上搜索，终于找到了一个名为Windows journal viewer的电脑插件，并立刻把它下载到电脑硬盘之中。安装后，我的MSN终于增加了MSN手写功能（**如图1**），我也可和朋友进行MSN里的手写聊天了。凡安装了MSN7.0而不能用手写功能的都可尝试，此功能仅在Win2000/XP中试过有效，有兴趣的朋友请到http://www.winnerinfo.net/UPLOAD/11/12/169/JournalViewer.exe下载。

让Maxthon接管所有链接

■四川 xiaoxiao

很多习惯使用Maxthon来浏览网页的朋友每当收到朋友从QQ、MSN Messenger上发过来的链接时，一点击它却打开Tencent Traveler或者IE来访问。如何让所有链接都会自动调用Maxthon来访问呢？

第1步：首先在Maxhton中选择"选项"→"默认浏览器"→"设置Maxthon为默认浏览器"菜单，将Maxthon设置为默认浏览器，这时我们点击一般的网页链接都会调用它来打开。

第2步：如果你安装了QQ，那么通过QQ发送过来的链接会自动调用Tencent Traveler来打开，这时你有两种解决方法：

1.在"控制面板"→"添加删除程序"中打开QQ的卸载向导，将Tencent Traveler卸载即可。

2.新建一个Maxthon.exe的快捷方式，将其复制到Tencent Traveler的安装目录中，将TTraveler.exe的扩展名修改为其它，最后将Maxthon.exe修改为TTraveler.exe，这样可"骗"过QQ中的链接。

第3步：经过上面两步，我们对一般情况都解决了，不过还有MSN Messenger中的链接，它依然会调用IE来打开。我们只需将下面的内容保存为注册表，导入即可。

```
Windows Registry Editor Version 5.00
[HKEY_CLASSES_ROOT\.html]
"PerceivedType"="text"
@="MTHTML"
"Content Type"="text/html"
[HKEY_CLASSES_ROOT\.htm]
"PerceivedType"="text"
@="MTHTML"
"Content Type"="text/html"
[HKEY_CLASSES_ROOT\MTHTML\DefaultIcon]
@="C:\Program Files\Maxthon\Maxthon.exe,0"
[HKEY_CLASSES_ROOT\MTHTML\Shell]
@=""
[HKEY_CLASSES_ROOT\MTHTML\Shell\open]
[HKEY_CLASSES_ROOT\MTHTML\Shell\open\command]
@="\"C:\Program Files\Maxthon\Maxthon.exe" \"%1\""
```

小提示：

该方法默认你的Maxthon安装目录为C:\Program Files\Maxthon，大家可自行修改。对于其它多页面浏览器，该方法依然适用，不过需要修改一下其中的文件路径。对于Windows 98用户，请将第1行"Windows Registry Editor Version 5.00"修改为"Regedit4"。

办公做图好帮手

■四川 何春

朋友说要画一个心脏泵血的工作原理图，天啊，这玩意可有点难。

不是说网络万能吗，终于我找到了一款能轻松完成这一任务的软件——SmartDraw（下载地址：http://www.okvb.com/down.asp?id=101&no=1），它自带了涵盖工、农、商、学、兵甚至花草木鱼等各行业、类型的模板、图片，且与我们日常用得最多的办公软件Office天衣无缝地结合在一起，很值得一用。

一、插入并修改、保存图形

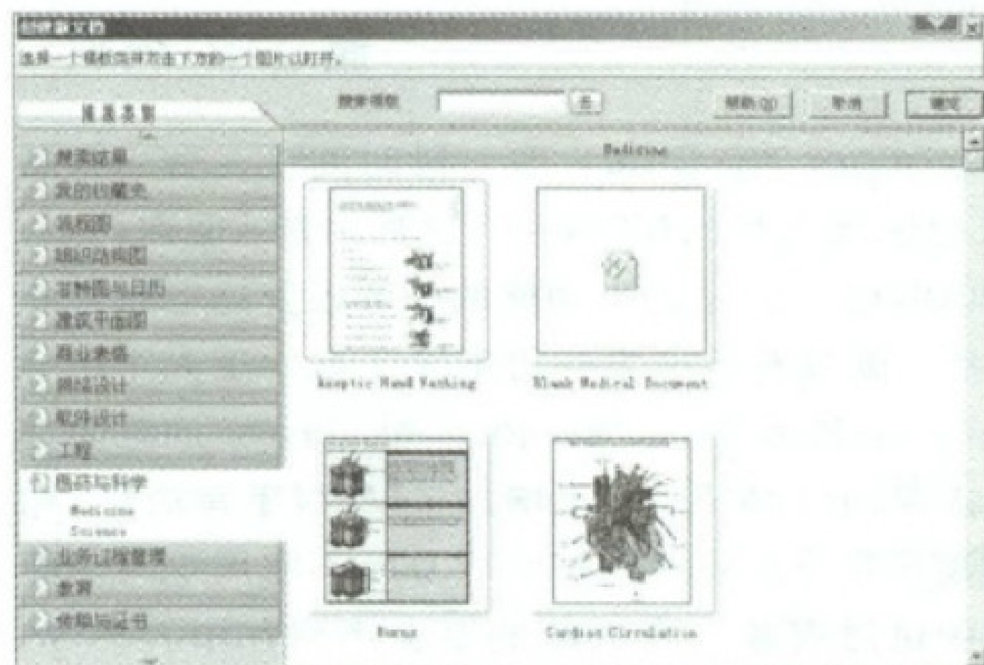


图1

安装后，首次运行时，程序会自动连接到开发商网站下载相应的模板、自选图形。当然，你也可手动选择跳过下载。接着弹出"欢迎使用SmartDraw 7"界面，在这里，可选择新建也可选择打开一个已有的文档，选择"新建"后，就可在**图1**界面选择你所需要的模板及图形了（图1中右下的图形即可用来做"心脏泵血"的工作原理图）。下面以绘制一张房屋内部平面图为例进行说明。

在图1左侧选择"建筑平面图"，再在右侧双击你所需要的平面图，打开**图2**所示的编辑界面，是不是有点酷似Word或Excel？不仅外形相像，基本操作也与Word中的自选图形几乎没什么两样（看看图2中笔者右击任一图形组成元件时弹出的快捷菜单就知道了）。更令人称道的是，它作为一款图形处理类辅助软件，还有比Word的自选图形更为细致的操作。

说明：首次在图1左侧单击一个分类时，程序可能会自动要求你连接到网络下载相应的内容。如果所编辑的图形是由BMP等其它格式转换过来的，图2的左下角不会出现相应的元素符号。

编辑完毕后，当然是输出啦。单击


图2

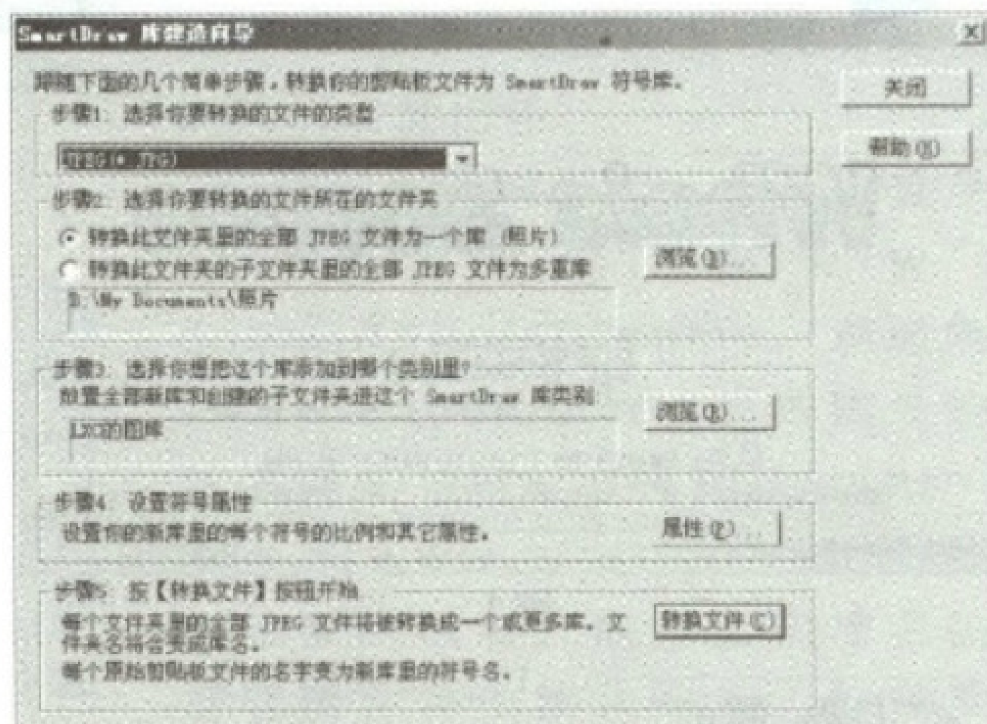
"文件"→"另存为"即可，既可将所编辑的图形保存为模板供下次使用，也可保存为各种图片格式文件，比如BMP、JPG、GIF等。但一定要注意的是，如果所用的是试用版，输出的图形会带有软件开发者的网址，要消除它也不难，请输出为EMF或WMF图形文件，再将其插入到Word中，强行取消组合，即可删除网址（它实际上是以图形的形式显示的）。

二、组建自己的图库

建库的方法有多种，现推荐一种比较完美的方法，不仅可将其它的图片文件保存到库中，也可将自己所绘制的图形添加进去。

下面就来实战一番：将"D:\My Documents\照片\"目录下的图片文件添加到自定义的库中。

1.在程序的安装目录（默认为C:\Program Files\SmartDraw 7\）下找到名为Library的文件夹，在其下新建一个子目录，暂时命名为"LXC的图库"吧。


图3

2.依次单击"库"→"建库向导"，弹出**图3**对话框。

在"步骤1"下选择要将什么格式的图片文件添加到库中，考虑到完成本任务要转换的是照片文件，所以选择"JPEG(*.JPG)"。

在"步骤2"下单击"浏览"，选择要将哪里的图片添加到库中。显然，要选择"D:\My Documents\照片\"。又由于该目录下没有子文件夹，所以可选中"转换此文件夹中的全部JPEG文件为一个库（照片）"。

在"步骤3"下选择我们刚在前面建立的子目录，即"C:\Program Files\SmartDraw 7\Library\LXC的图库"。

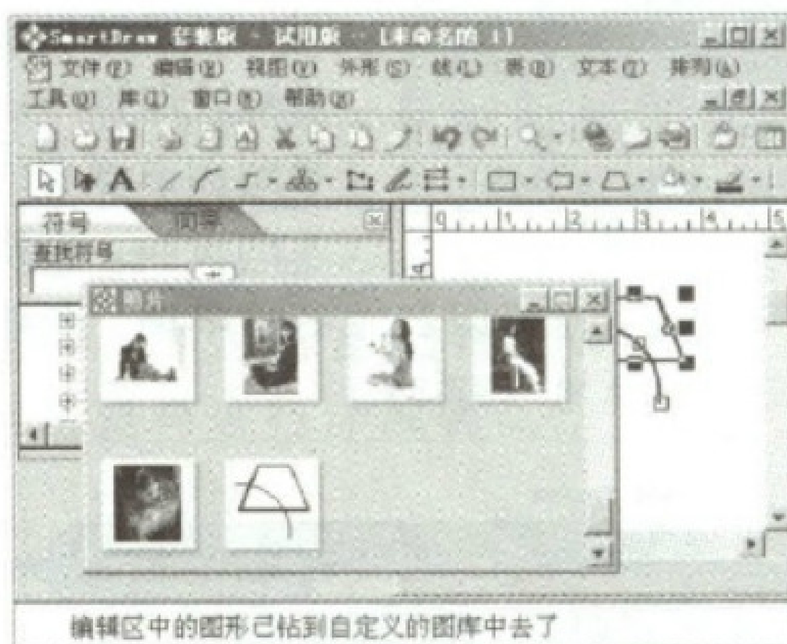


图4

最后，按一下"转换文件"就行了。

至此，转换任务完成。快看看成果吧，在**图4**主界面的"库"下可看到多出了一个选项："照片"，也就是说，这个库与"D:\My Documents\照片\"的最下一层子目录名相同。单击之，可打开这个符号库。

3.将编辑区中的图形添加到自定义的库中。

在编辑区中任意画点什么，用图4的白色箭头工具将其圈选起来，右击，选择"复制"；接着，选中刚建立的图片库，使其处于活动状态；然后，单击"库"下的"添加新符号"，这个图形就乖乖地钻到库中去了。今后，我们就能像使用SmartDraw自带的符号库那样方便地使用它。

三、与其它程序的协作

用Office进行日常事务处理的朋友很多吧，SmartDraw与它配合才能将其功能发挥得淋漓尽致。

以下举例也许能加深大家对链接的理解：

1.单击"Excel"按钮，程序会自动打开Excel，想在Excel中干什么，那就是你的事了。干完后，单击Excel"文件"菜单下的"副本另存为"可保存该Excel文件，单击Excel窗口上的关闭按钮可退出Excel编辑状态。单击"文件"下的"更新"，刚在Excel中所作的修改会立即从SmartDraw中体现出来。

2.今后，双击插入到SmartDraw中的Excel对象可再次启动Excel进行编辑。

四、输出的多样化

在"文件"菜单下，我们能看到它的输出方式较多，可以是模板、图形，还可是HTML。值得一提的就是输出为HTML，一方面，虽然该软件有试用期，但输出的HTML文件却可长期使用；另一方面，输出为HTML时，它会将HTML主文件和所有链接的文件自动保存到一个目录下，单独编辑链接的文件后，HTML主文件能自动得到更新。

五、两点使用小技巧

1.用惯了SmartDraw 6.5的朋友都知道，启动时可选择创建一个空白文档，可在SmartDraw 7.0中，却没有这一选项。要解决这一问题，可这样办：

依次单击"工具"→"选项"，然后在"新绘图"下勾选"创建一个空白绘图"即可。

2.该软件看似字节数较小，安装后，它会自动从网站下载相应的模板和图片，一旦重新安装，下载的东西会消失殆尽，请作好备份。

一句话技巧

如今系统安全漏洞的问题越来越受到重视，但对于普通的电脑使用者来讲，如何得知自己的系统存在着哪些漏洞是件很头痛的事。有个简便的方法可让你对你的电脑中存在的安全漏洞一目了然，只要借助一下"金山网镖"，执行该软件里"工具"菜单中的"系统漏洞扫描"命令，然后查看"扫描报告"就知道自己的系统存在什么漏洞以及如何解决了。

北京 老泽

编者按： 自从田亮在雅典获得世界冠军后，其麻烦就接连不断。2月初，拥有“田亮”（www.tianliang.com）域名的中国体育网络传播工作室开始在淘宝网上拍卖这个域名，至2月13日，其恶意竞价竟高达99 999 800元，并同时引发了不少媒体对田亮本人方方面面的议论。一个小小域名竟然闹得满城风雨，究竟这个被戏称为“玉米”的东西有什么诱惑力呢？

■浙江 bizman

“玉米”的诱惑！

很多读者可能不属于所谓的域名诱惑力，笔者可以负责地说，那是你不知道域名的价值，仅举两例来看看。

1. 1995年，还是华盛顿大学大四学生的Tim Lee注册了cool.com，当时他的朋友不明白Tim为什么申请域名，并嘲笑了他，而Tim当时只是想通过这个域名来挣钱付学费贷款和房租。“我差一点把它以低于1万美元卖了”，到1996年，越来越多的人开始向Tim购买这个域名，但他没舍得卖掉，其潜在的买主甚至包括大陆航空公司。最后，这个域名以3800万美元的天价出售。

2. 2005年2月5日，被其他公司注册的“浦发银行.cn”终于回到上海浦东发展银行手中，而另一个域名“上海浦东发展银行.cn”也已被注册，目前仲裁正在进行中。

从上面两个例子中我们可以清楚地看到，域名在网络上就好比企业的注册商标一样，不仅独一无二，而且非常有价值。那作为普通人的我们能不能从中找到什么商机呢？

本分选择申请域名

如果你突然有了什么想法，想申请一个你酝酿已久的域名，该如何做呢？非常简单，首先你需要知道你准备申请的域名是否已被注册。

如果你申请的是国际域名，不妨登录到www.whois.sc上进行查看（图1），如果是国内域名，可以到http://www.cnnic.cn/（图2）。如果域名已经被注册你可以看到拥有域名的人的资料，包括各种联系方式以及域名的申请、到期日期等信息（图3）。

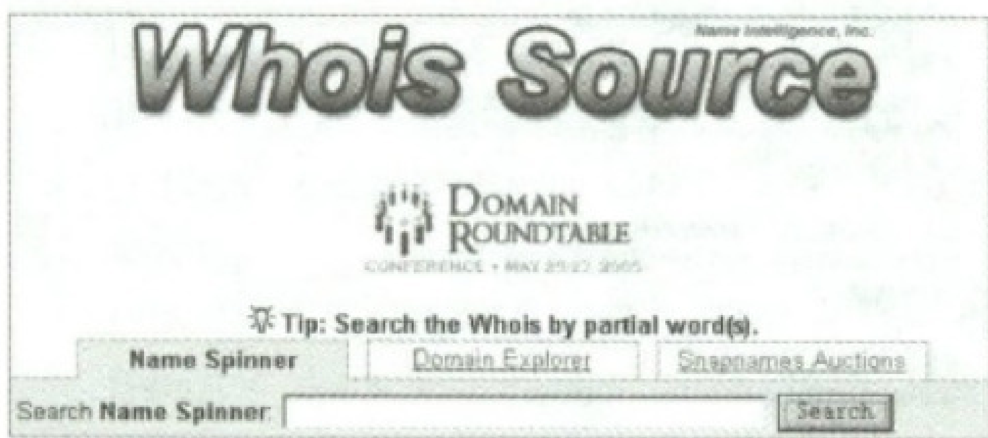


图1



图2



图3

如果你准备申请的域名没有被注册过，那去由国际互联网络信息中心（InterNIC）或中国互联信息中心（CNNIC）授权的域名注册服务商处申请吧。这些服务机构有：中国万网（http://www.net.cn/）、中国频道（www.china-channel.cn）、新网互联（www.dns.com.cn）、商务中国（www.bizcn.com）等。各个机构的价位差别可能还不小，这需要各位去淘金啦（图4、5）。

（一）域名注册价格

域名类型	价格
com/net/org（英文）	150元/个/1年 200元/个/2年 300元/个/3年 400元/个/4年 500元/个/5年
cn/com.cn/net.cn/org.cn/gov.cn（英文）	100元/个/年
com/net/org（中文）	320元/个/年
中国(.cn)/公司/网络（中文）	280元/个/年
[illegible]	150元/个/年
域名转让、过户	200元/个/次
[illegible]	[illegible]

图4

产品	注册价格	删除手续价格	续费价格
com	80元	10元	80元
net	80元	10元	80元
org	80元	10元	80元
cn	80元	10元	80元
biz	240元	240元	240元
info	230元	230元	230元
us	240元	240元	240元
[illegible]普及一型	380元	380元	380元
[illegible]普及二型	450元	450元	450元
[illegible]普及三型	580元	580元	580元

图5

网络实名 VS 通用网址

3721的网络实名以及CNNIC的通用网址都是一种架设在IP地址和域名技术之上的“应用和服务”，都需要安装专门的插件来实现，因此它们与CNNIC提供的中文域名是不同

的概念。而想要进行宣传的企业需要申请这些服务。

输入中文后，通用网址会返回唯一的一个已注册的网站，而网络实名会根据情况返回搜索结果排名或者直达你需要的网站。

先来后到抢注域名

关于抢注域名，我们借用CNNIC负责起草《中国互联网络域名争议解决办法》的刘志江先生的一段话：抢注域名证明你率先占领了一部分名称资源，绝对不是坏事，随着网络应用的深入推广，域名可以说是一种战略资源。

编者注

为了和普通的域名注册、恶意抢注域名区分开，我们这里所说的抢注域名是指抢注即将过期的、有价值的域名资源。

我们知道域名每年都要收费，出于各种原因，每天都有很多域名因为没有续费被gTLD（世界顶级域名数据库）踢了出来，任何人都可以去注册这些"释放"出来的域名。因为域名注册遵循先申请先注册原则，所以我们称这种行为为抢注。除了你自己去抢注域名外，还可以将这个任务交给代理商，当然代理费是必不可少的，之后介绍的"淘米网"就提供了这种服务。

那到哪里去查找这些即将被删除的域名呢？到玉渊潭（www.cnpool.com）、EMOON（http://www.emoon.com/）或者淘米网（www.taomi.cc）来看看吧（图6），其中EMOON还有比较全的域名知识介绍，相信你对域名的价值会有更多的了解。

顶级域名注册局ICANN从2003年1月起，对于过期域名删除规则有了新的规定，分为：REGISTRAR-HOLD（注册商保留，出现这种状态一般为该域名已经过期未缴费）；REDEMPTIONPERIOD（赎回期，在域名到期后30天域名转为此状态）；PENDINGDELETE（等待删除，出现这种状态后数日内该域名将被释放）。

慧眼识珠购买域名

作为互联网上的商标，域名有着巨大的升值潜力，不过这些都取决于你的商业嗅觉以及对Internet发展方向的预测。以Business.com为例，当初美国商人马克·欧斯特洛夫斯基在1996年以15万美元向英国一家网络服务公司买下这个域名时，大家都认为他是傻子，而在1999年，他最终以750万美元的天价将其出手。

如何购买域名呢？你可以登录国内的易名网（www.domainpricing.com）、易域网（www.eachnic.com）或国外的域名网站www.greatdomain.com和www.afternic.com寻找你想要的域名。联系上该域名的拥有者并将价格谈好后，你需要找一个好的交易中介。在你把钱打到交易中介指定的帐户上后，中介会通知域名所有者对域名注册资料进行更改，等你确认无误后，中介把钱汇到卖域名的人手中，同时把域名过户到你的管理帐号下。这样交易基本上算是安全的，不过你必须得对修改后的域名资料进行详细确认。

恶意抢注

最好不要去恶意抢注知名品牌的商标或商号名称，因为这样做一方面域名很难实现交易，个人的投资无法实现增值；另一方面还很可能产生争议并带来不必要的官司，被判决属于恶意抢注者将失去域名并导致投资损失。

后记

为了写这篇文章，笔者收集了不少资料，在对这些资料进行分析后，笔者发现国内企业对域名的重视程度是非常不够的，浦发银行的官司就是一个例子。尽管它或者其他一些企业通过法律诉讼收回了域名的使用权，但更多企业的补救方式却是在原有商标或者企业名称前后加上其他字母或者单词，比如xxxgroup.com/chinaxxx.com/cnxxx.com/等等。这种看似聪明的做法带来的不良影响可能在未来开始显现。

随着时间的推移，企业将越来越认识到域名的重要性，其价值将更加明显地体现出来，这将为一部分域名投资者带来高额回报，但期望值也不要太高，我们更应该理智地面对现实：由于客观原因，大量的优秀域名早就被国外网民或机构注册，国内用户淘"米"的难度已经越来越高。

编者注：到本文截稿时，卖光盘的企业抢注315.com.cn域名一事又吸引了众人目光，尽管CNNIC表示不鼓励这种抢注行为，但其申明中指出，像"315"这种约定俗成的数字组合，并没有明确的归属，仍是允许自由使用的范畴。而笔者也了解到，出于域名投资目的而注册的域名已经占到20%。

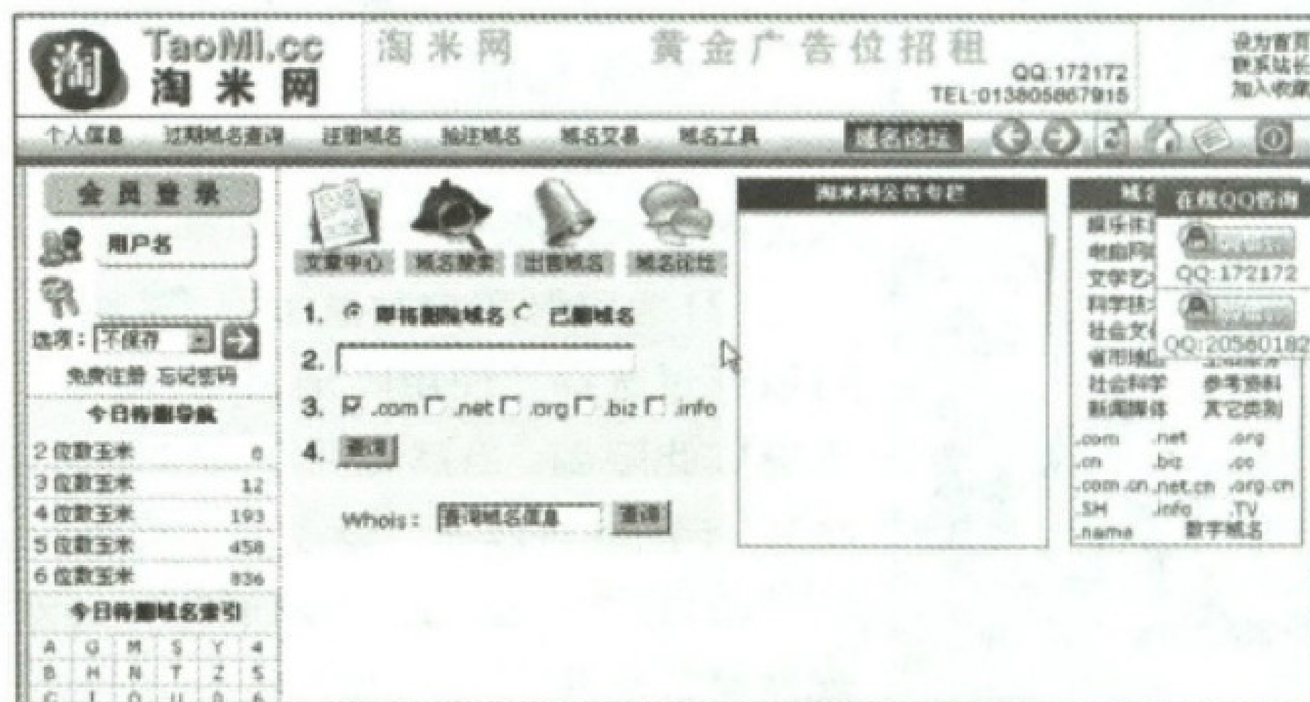


图6

网海拾贝

——精品网络工具小集合

■贵州 冰河洗剑

编者按：网络上蕴藏着浩若烟海的信息和资源，也同样有许多冲浪遨游的便利工具，从连接上网到在网海中搜索、下载、收集等，这些小工具都有其闪光引人之处。下面我们就将它介绍与各位小虫大虾们分享……

一、最省钱的宽带共享方案

HomeShare v2.6

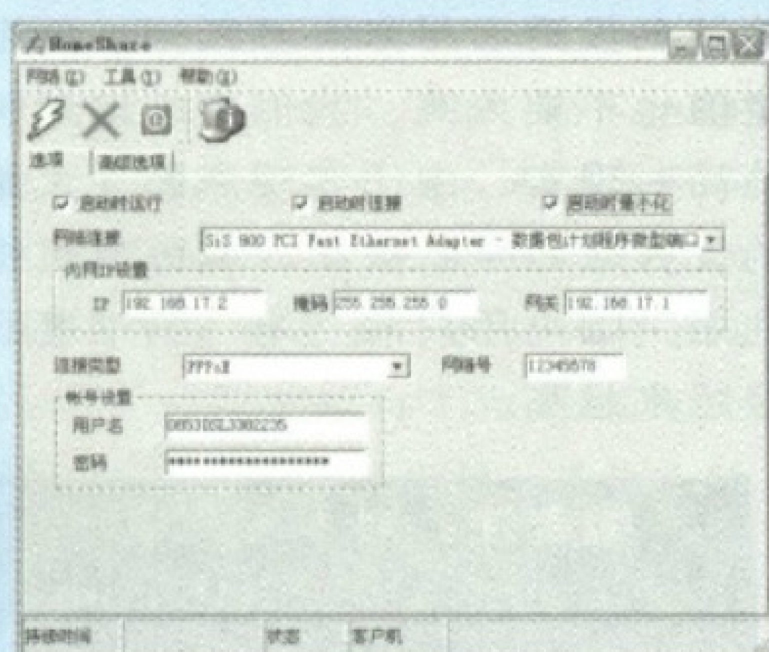


图1

适合用户

★ADSL Modem 无路由功能

★用Sygate上网的网民

http://www.homsoft.net/

无缝切换

普通的代理服务器共享上网方式，要求服务器必须保持开机才能保证局域网内其它主机正常上网，如果服务器出现故障或关机，将会导致网络连接中断。然而在设置HomeShare共享上网的过程中，并没有设置专门的服务器，所有连接共享上网的电脑中，先开机的那台电脑将自动成为服务器。当服务器关机后，局域网中其它电脑将会自动接替它成为服务器，保证网络可以继续使用。

出于经济原因考虑，许多地区的用户往往共享一个ADSL宽带帐号上网。如果你的Modem没有路由功能又想共享上网，那只能搭建如Sygate之类的代理服务器，或者买一个路由器，前者使用起来比较麻烦，而后者价格相对交换机或HUB来说又太贵。为了将方便易用和经济实惠结合起来，我们找到了HomeShare。

HomeShare是一款专用的宽带共享软件，能够实现ADSL、以太网、WLAN等宽带共享。有了它，你只需买一个HUB或交换机，将电脑与之连上，并在每台电脑上启动此软件即可共享上网。

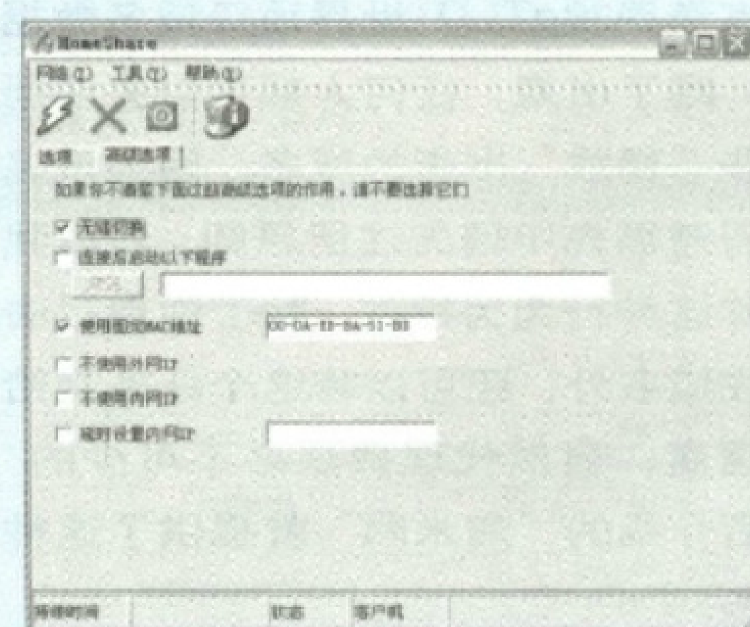


图2

1.使用设置

在软件界面中点击“选项”标签（如图1），鼠标点击“内网IP设置”中的IP地址框时，软件会自动为你指定内网IP地址、掩码及网关地址，你完全可以不用修改就使用，但唯一需要确定的就是内网中不同的计算机使用不同的IP地址，比如电脑A使用192.168.17.2，那电脑B可以使用192.168.17.3。

在“连接类型”中选择“PPoE”虚拟拨号上网方式，然后输入ADSL宽带上网用户名和帐号密码。如果是其它的以太网、WLAN等宽带上网方式，可以在“连接类型”列表中进行相应的选择，其他选项可以不用更改。

2.高级功能

（1）切换到“高级选项”标签，勾选其中的“无缝切换”选项，这样可以保证网络共享服务的持续提供（如图2）。

（2）为限制用户共享上网，某些地区的宽带服务商将IP地址与MAC绑定，可以通过选择“使用固定MAC地址”项，然后输入服务商绑定的MAC地址来突破此限制。当然还需要将被绑定主机原来的MAC地址修改一下，与绑定MAC不同就可以了。修改方法可通过注册表来实现。

（3）还有一些地区的网通宽带会对上网者进行专门认证，检测网卡是否有配置第二个IP地址，此时可勾选高级选项中的“不使用内网IP”项。

二、让IE收藏夹缤纷多彩

Viewpoint Toolbar v2.5



图3



图4

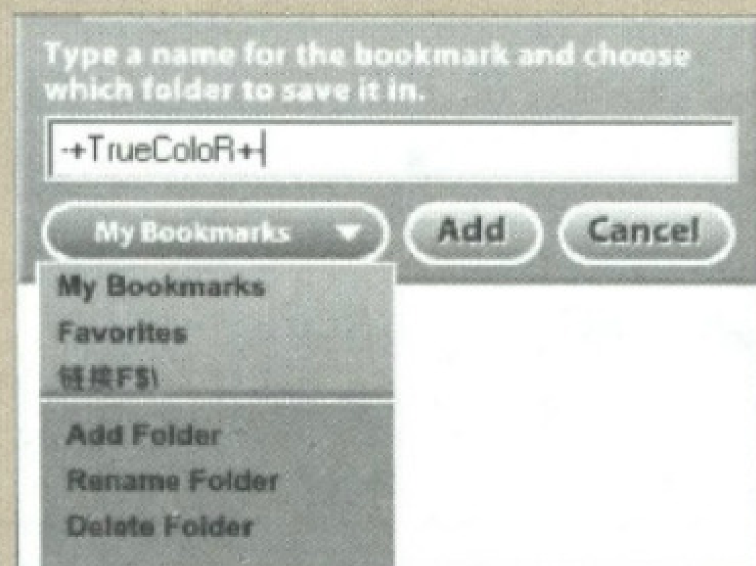


图5

适合用户

★看着文字链接不爽

★希望能有网站缩略图

http://search.viewpoint.com/toolbar/beta_download.html

重要提示

Viewpoint Toolbar v2.5对中文名支持不是很好，保存的链接中文名最后一个字将会显示成乱码。不过只要在中文名后加上两个空格，即可解决这个小小的Bug。

Viewpoint Toolbar v2.5是一个ToolBar工具条插件，它可为IE提供许多增强功能，其中最有特色的是可以图形化IE收藏夹，为收藏夹中保存的每个网址添加缩略图，可以让我们更直观快速的找到要连接的网站。

1.图形化IE收藏夹

安装Viewpoint Toolbar v2.5后重启IE浏览器，可以看到工具栏中多出了一个"Viewpoint Toolbar"。点击工具栏上的"Visual Bookmarks"按钮，将在页面浏览窗口上方展开收藏夹栏（如图4）。在左边的收藏夹目录树中，可以看到原来IE收藏夹收藏的网址已经被导入Viewpoint中了。点击收藏栏左列表下的"Refresh Prview"按钮，即可更新收藏夹中保存的网址，并为每个网址添加相应链接网站首页最新的缩略图。此时IE收藏夹已经变了个模样，不再是单调的文字，而是图文并茂了。

在左边列表框"TRAY SIZE"中也可以选择设置右边缩略图大小。在右边缩略图窗口下的"SORT BY"下拉列表中，可以按日期或链接名称排列所收藏的网址。将鼠标移动到网站缩略图片上，将以滚动方式放大显示各图片，以便更清楚地查看网站首页内容。

要将当前浏览的网页添加到收藏夹中，可以点击"Visual Bookmarks"旁的"+"号按钮，在弹出的对话窗口中输入网站名称，并在"My Bookmarks"中选择要保存网址的目录（如图5）。最后点击"Add"按钮，即可将当前网址及其网页缩略图保存在收藏夹中。

2.清理无效链接

除了图形化收藏夹外，Viewpoint Toolbar还有清理收藏夹中无效链接的功能。点击右边的Viewpoint按钮，在下拉菜单中选择"Options"命令，打开设置窗口（如图6）。点击左边的"Bookmarks"组，在右边窗口中勾选"Delete bookmark swith 404 errors on 'Refresh'"项。"Refresh"表示在刷新收藏夹中的链接网站首页缩略图，如果返回结果为"404网页未找到错误"时，则将该网址链接从收藏夹中删除。设置完毕后，只需点击上面提到的"Refresh Prview"按钮，即可快速完成收藏夹中无效网址检测清理过程了。

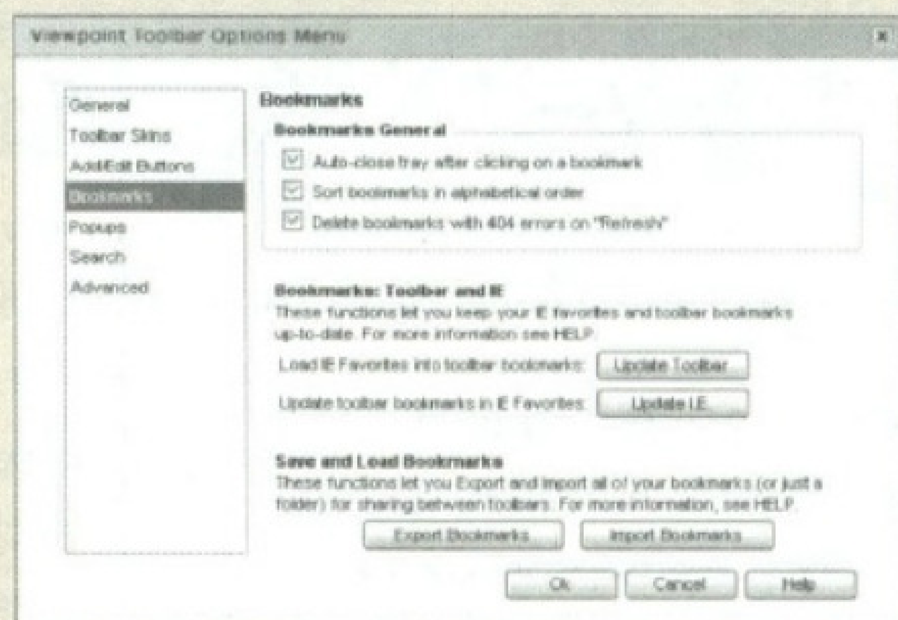


图6

三、论坛贴图下载好帮手

ImageDown v2.0.0.1

各种各样的图片下载工具早已数不胜数了，不过ImageDown却可以算是别具特色。

1.论坛下图

在浏览某些论坛的贴图版时，你常常会看到大量喜欢的图片，许多上网者往往是通过右键菜单中的"图片另存为……"命令，一个一个手动下载保存。但安装了ImageDown v2.0.0.1后，操作就简单多了。在浏览器中点击右键，可以看到菜单中多出一个"ImageDown初露锋芒"命令（如图7）。点击此命令，ImageDown就会按照预设的图片尺寸过滤条件，搜索过滤出当前网页中所有符合条件的图片，并以列表形式显示在"图片选择界面"窗口中（如图8）。在图片选择窗

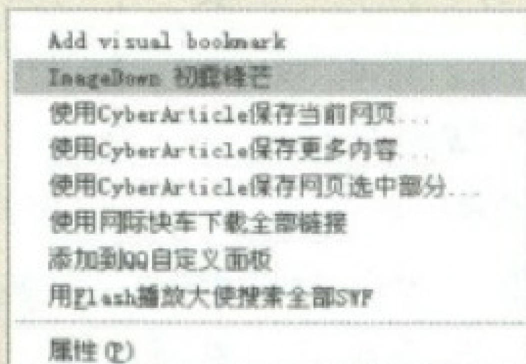


图7



图8

口中，提供了方便的图片显示比例调节功能：点击“缩小”或“放大”按钮，可以同时缩小、放大所有图片；按住Ctrl的同时，在某张图片上滚动鼠标滚轮，可缩放单张图片。从列表中选择需要保存的图片，勾选图片右边的“选择”按钮；也可点击“全选”按钮，选择所有图片，然后点击“保存图片”按钮，我们喜欢的图片就被保存在“C:\images”目录下了。

ImageDown在按图片尺寸大小进行过滤的同时会自动取消无法下载的图片链接，如果在当前页面中搜索不到符合条件的图片，则会弹出“该页面上没有合适的图片！”的提示窗口，并询问是否要修改图片过滤条件。点击“确定”按钮将打开ImageDown属性设置窗口（如图9）。在这里可设置下载图片的最小高度与宽度尺寸，并且可修改图片的保存目录。

2.论坛贴图

ImageDown最实用的功能是在论坛中转贴大量图片。当我们在某个网页中看到许多喜欢的图片，想将它转贴到论坛中与其他上网者分享时，可以用ImageDown搜索过滤出网页中需要的图片；然后在图片选择界面窗口中选择需要图片，并点击窗口中的“复制地址”按钮。ImageDown就会自动将所有图片的URL复制到剪贴板上，不需要你一个一个地自己手动复制粘贴了到论坛中去了。另外在贴图时，有的论坛要求给每个图片URL前后加上类似[img]和[/img]的标签，可在ImageDown属性窗口的“论坛贴图”项中设置URL地址前缀与后缀，ImageDown就会在粘贴图片地址时自动加入指定的贴图标签了（如图10）。

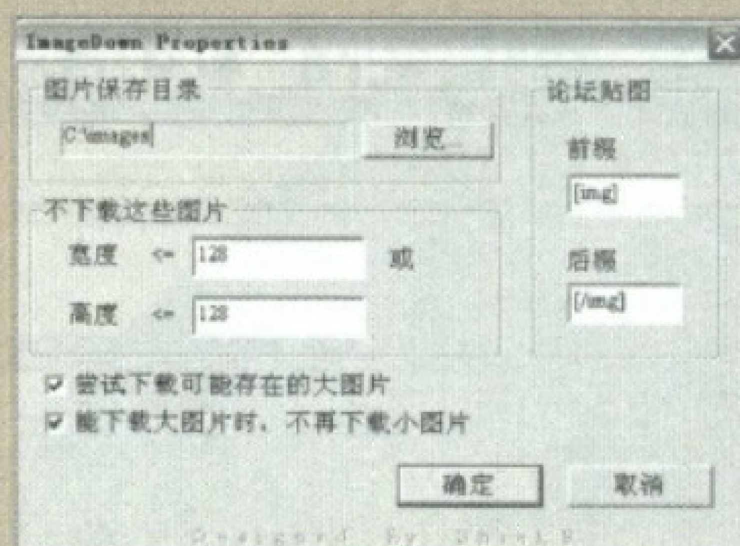


图9



图10

适合用户

★大量的论坛图片下载

★大量的论坛图片转贴

http://www.onlinedown.net/soft/36571.htm

四、穿梭网际，博采众长

博采

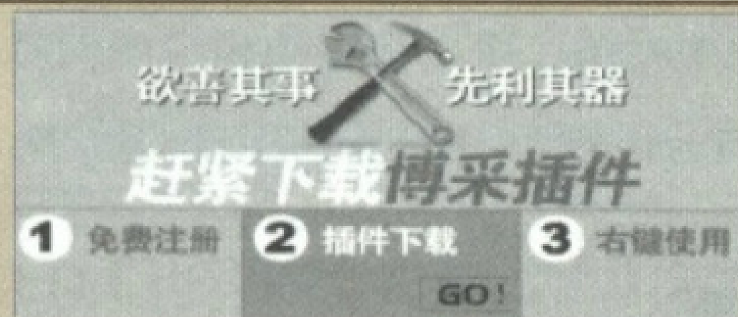


图11

适合用户

★能在网上发现有价值的资料

★经常和网上的朋友进行分享

http://blogmark.blogchina.com/download

无论是编辑或是普通的网民，在上网时总会浏览到许多非常有价值的信息和资料。在保存这些信息和资料时，我们可以将网页另存为新文件，或者使用专门的资料收集软件进行整理。不过这些方法的缺陷显而易见，再要查看保存的资料时很麻烦，同时也不利于与其他网络用户的共享。

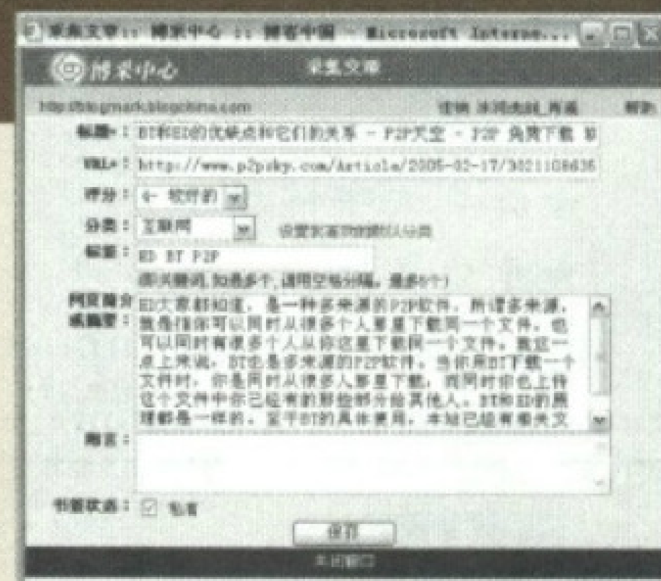


图12

“博采”与普通的资料收藏软件或是网络书签、网络收藏夹不同，它是由博客中国配合Blog系统而全新开发的针对中文用户的网络书签文摘共享服务，也就是目前非常流行的Social Bookmarking Service。通过博采，能方便地收集、聚合、分类网络信息，同时其社会性书签功能使得用户之间能更为便利地分享和协作。

使用“博采”功能，首先需要到博客中国注册一个账号（注册网页URL：http://www.blogchina.com/reg.html），在页面中点击帐号类型为“注册博客公社帐号”，按提示完成注册步骤即可。然后到博采中心（http://blogmark.blogchina.com）下载一个博采安装插件，安装此插件后重启浏览器，用注册的帐号登录博采中心后，就可以方便地收藏需要的网页链接了。

在要收藏的网页中用鼠标选择比较重要的字句段，然后点击鼠标右键，在弹出菜单中选择“加入博采中心”命令，将弹出博采文件采集对话窗口（如图12），博采会自动收集网站的标题和URL地址，刚才在网页中选择的字句将被作为网页的简介或摘要。用户可为该网页进行评分，并在“分类”中将其归类，同时为了便于以后搜索查找，可在“标签”中输入网页内容关键词。关键词最多可输入5个，彼此间应用空格隔开。

博采与一般网络书签最大的不同之处，就是其社会性书签共享性质。资料收集者可将收藏的网页链接地址及相关摘要评论等，与其他博采中心用户共享，其他用户都可以在博采中心看到你收藏的网页。当然也可以将收集的网页私有保存，只要在收集窗口中“书签状态”项处勾选“私有”选项即可。最后点击“保存”按钮，选择的网页就被收藏到博采中心了。



图13

登录博采中心，在这里可以看到其他用户收集的网址，并可发表对该网页的评论（如图13）。当然也可以点击页面中的“采集本文”将它添加到自己的博采中心里。这些功能充分地发挥了博采的“分享、讨论、协作”的特点。要查看自己收集的网址时，只需点击博采中心网页上的“我的博采文章”，就可以看到自己收集的丰富资料了。

根据大软9周年调查的统计数据表明，读者朋友里97%可能是在35岁以下的奔腾时代，54.3%可能是在19～24岁之间的黄金岁月，还有25.35%可能正处于18岁以下的似钻年华——也就是说，大家要么已经拥有、要么至少在憧憬着拥有自己的一部车，而且相信不少人正一边玩着《极品飞车》，一边萌动着对车的好奇与好感。不论你属于哪类，那种可以随时与心上人一起去远离尘嚣的地方收集美丽，不用忍受寒冬酷暑的感觉是每个人都向往的。那么，一个汽车新人类的收藏夹该是什么样子呢？让我们一起来品尝下面这道大餐吧：从三大经典名车的主菜，到视频、图片的甜点，以至报价、新闻、应用的鲜料，皆是精选上品。系上安全带，一起来吧！

想和你去吹吹风
——世界名车网站赏析

■湖南 YU

一、“追风红太子”法拉利（Ferrari）

意大利——菲亚特（FIAT）

菲亚特中国官网：http://www.fiat.com.cn/



法拉利是世界上最闻名的赛车和运动跑车的生产厂家。从各个角度看，法拉利跑车都是一位如此完美的偶像，傲立在群车之巅，它既是最快最有名的车，也是最贵的：65.2万美元的Enzo Ferrari已经连续两年占据着全球市价第一的宝座。它熠熠生辉的历史、数十度F1大赛总冠军的无上荣光以及冲劲十足的造型与高贵身价为无数车迷所膜拜。



这就是Enzo Ferrari

法拉利视频

http://www.avl.com.cn/newtv/html/2004/04/040428-5174.html

“无瑕品质、超低产量”是法拉利坚守半个多世纪的信条，每天生产新车不超过17辆，经典如F50、Enzo Ferrari者，更是全球限产399辆。巨大的入风口、最大动力超过650马、由静止加速到100公里仅需3.2秒的V12引擎、碳素纤维及铝钛主材构成的超轻车身——极限速度逼近350公里的Enzo Ferrari摒弃了一切美学观点而唯以速度至上，一如其名字所纪念的那位将自身个性熔铸进法拉利骨子里的创始人一样我行我素、特立独行。

法拉利品牌

http://auto.sina.com.cn/z/historyofferrari/index.shtml

这个专题里不仅严谨地介绍了法拉利的品牌历史，还详细展示了其各款车型，相信了解之后，你会由衷地感到：如果有那么一天，你在天堂里行走，而当巧遇到了恩佐·法拉利时，唯有单腿跪地致最高礼，才能表达对他的敬仰之心……



法拉利最新F1赛车

1969年，菲亚特入主法拉利。随后，菲亚特把法拉利当成培养高管的基地和金字招牌的举措使得后者常获得上亿美元的新车开发投入，甚至“固执”

的限量生产模式也丝毫未被干涉，法拉利在商业化洪流中能够坚持艺术品般的意匠精工，能够在所有F1车队中唯一拥有自己的发动机，进而保有其卓尔不群的风范及赛场之上的奔逸绝尘，莫不受益于此种搭档关系。

二、“皇冠上的宝石”劳斯莱斯（Rolls-Royce）

德国——宝马（BWM）

中国官网：http://www.bmw.com.cn/cn/index_flash.html



法拉利是跑车中的劳斯莱斯，劳斯莱斯是房车中的法拉利。与热情狂肆的地中海气质迥异，来自英伦的劳斯莱斯沉静而贵族，正如一句英国谚语：“An Englishman's house is his castle”（一个英国人的家就是他的城堡），劳斯莱斯更是将“房”车的境界诠释到了极致。



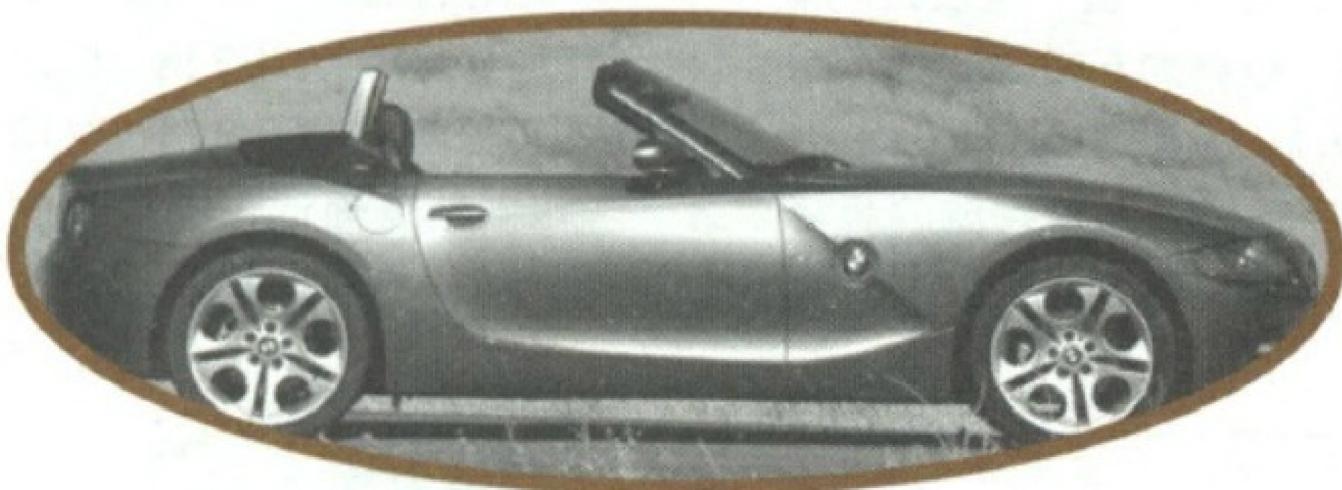
稳重、豪华的劳斯莱斯

在外形上，它仿佛一座移动城堡，其扑面而来的存在感所带来的迫力和许多年前它带给前人的感受毫无二致；在车厢中，它也极尽大气和格调之能事：胡桃木直纹饰板、纯羊绒地毯、坐感如同背人轻拥一般的牛皮座椅……这一切给乘者营造了一种宛如舒适安坐在壁炉旁的错觉，也实现了两位创始人莱斯爵士和磨坊主的儿子劳斯的追求——做什么事情都要追求完美。他们如是说，也如是做。虽然传统手工制造、身戴皇家徽章、最高千辆左右的年产量使普通人连一睹真容的机会都极少，不过这丝毫没影响它“世界上最好汽车”的荣衔。

> **汽车频道**
>
> http://auto.qq.com/zhuant/chebiao.htm
>
> 欧洲名车的车标就好像古代贵族的纹章一样，除了样子精美迷人，其背景也往往来头十足，这个专题就是用一个车标、一段故事的形式，将它们曲折或生动之处娓娓道来。


将动力与高科技完美融合的宝马7

当年，经过针锋相对的争夺战，宝马战胜大众拿下了劳斯莱斯。这家世界第二大豪华车厂最初是一家飞机发动机制造商，其汽车和摩托车产品线都处于市场的金字塔尖，一直以动力先锋和高科技融合为定位导向，比如从动力方向盘到电子系统武装全身的宝马7系列等。而关于宝马与两个主要竞争对手奔驰、奥迪的分别，“坐奔驰、开宝马”表达得相当形象：论乘坐舒适性，宝马不如奔驰甚至奥迪；论制作和造型的水准，奥迪最稳定；而说到驾驶性能和操控感，三者中就绝对是发动机起家的宝马能提供最高级别的开车乐趣了。


紫色造型更增其高贵形象

> **名车鉴赏**
>
> http://www.baidu.com/search/image_car.html
>
> 众多品牌图片集，按国家分类的形式清晰分列，资源量可观——特别是超级名车的，每个车型都有不少光彩夺目的亮图，访问速度也很流畅。

有趣的是，奥迪言必称宝马为敌手，宝马则忽略其存在以对拼奔驰为宣传口号，而奔驰呢，很多时候也不把80年代才开始声名鹊起的宝马当成竞争者^_^不管怎样，在凯迪拉克等对手环伺的环境中，三大德系名车实现国产后引发价格战势在必然，本土化价格与世界级品质将成为可以兼得的鱼与熊掌。

> **宝马CF广告全集**
>
> http://download.online.sh.cn/show.php?soft_id=33613
>
> CF(Commercial Film)，即广告影片，宝马这8部网络CF广告是由包括李安、王家卫在内的8位一线大导拍摄，总制作更由好莱坞鬼才大卫芬奇掌刀，娱乐效果、场面、创意俱佳，纷呈看点加上炫车的飒爽英姿，没道理错过哦。

汽车集团	2003年营收（亿美元）	品牌徽标	
通用 http://www.gmchina.com/chinese/	1953.24	别克	凯迪拉克
福特 http://www.ford.com.cn/	1645.05	林肯	美洲豹
戴克 http://www.daimlerchrysler.com/dccom	1566.02	奔驰	克莱斯勒
丰田 http://www.toyota.com.cn/crown/index.html	1531.11	皇冠	凌志
大众 http://www.volkswagen.com.cn/	986.66	奥迪	布加迪
本田 http://www.honda.com.cn/	722.63	阿库拉	飞度
日产 http://www.nissan.com.cn/	657.71	总统	帝斯勒
标致 http://www.psa-peugeot-citroen.com/	613.84	标致	
菲亚特 http://www.fiat.com.cn/	534.99	阿尔法·罗密欧	法拉利
宝马 http://www.bmw.com.cn/cn/index_flash.html	469.96	宝马	劳斯莱斯

到截稿时全球十大汽车集团销量数据没有披露完全，上表采用的是2003年数据



嗯，这是个很酷的造型

三、“名驾王中王”奔驰

德国——戴克

中文官网 http://www.mercedes-benz.com.cn/amw/emb/zh

德国人喜欢亲昵地称奔驰为“Mercédes”（德文：幸福），它的这个全称Mercedes-Benz源自一位美丽女孩和“汽车之父”Carl Benz。1899年3月，曾参与车型设计的奥地利驻匈牙利总领事Emil Jellinek驾着以他的小女儿Mercédes（梅塞德斯）命名的奔驰汽车在法国“尼斯之旅”汽车大赛上成功问鼎。次年，他又以女儿的名字命名并定购了36辆刚生产的新式漂亮赛车，奔驰纵贯一个多世纪的华彩大戏由此揭幕，而从Jellinek那份订单算起，到今年奔驰的总出货量已经超过2000万部，2004年其各线品牌销售量逾百万，切掉了全球市场2.3%的蛋糕。



奔驰车的产品线主要分为A系微型车、C系小型轿车、E系中型车、S系大型豪华车以及M系越野车等，其中旗舰S系牢牢占据着“最受欢迎豪华车”的宝座。经常用作国宾车的奔驰如今已成为品质的同义词，经典如奔驰600，早在上世纪60年代就能以184kW的输出飙到时速200公里以上，并集结风冷和诸多当时的新鲜玩意，从英国女皇、罗马教宗到东欧元首、伊朗国王，莫不得之而后快。

关于戴克

关于现代汽车的起源有多种版本，其中有一种是这样的：1886年1月29日，Carl Benz拿到了他所研制的0.9匹马力三轮汽车的第37435号专利证书，从此，汽车由此问世。同一年，在德国西南部的Cannstatt，与Benz素未谋面的G0ttlieb Daimler首次试驾了他所制造的三轮汽车，后来，两人的相遇使得戴姆勒－奔驰汽车公司诞生。其后，在世纪之交的国际业界重组大潮中，戴姆勒－奔驰兼并了美国第三大汽车公司克莱斯勒，组成戴克集团，除了轿车，它同时也是世界上最大的商用车制造商。

网上车市

http://www.cheshi.com.cn/default.asp

大量而全面的报价，通过友好的架构与检索系统，访问者可以很容易的在上万条信息中找到自己需要的特定资讯，北京、上海、广州三地热门车型的经销商报价每天都有刷新。





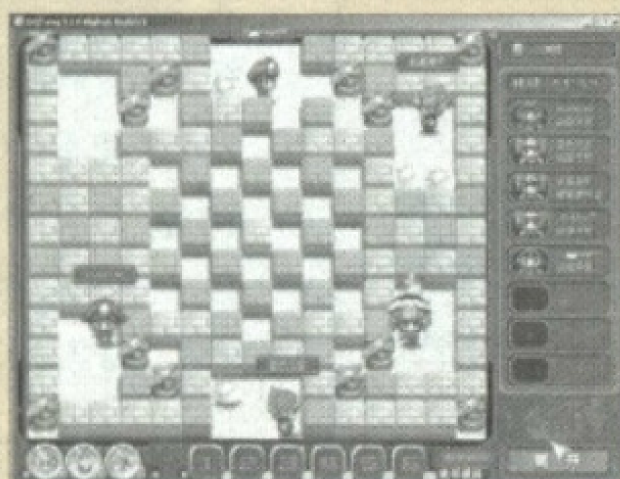

休闲地带

■北京 久久

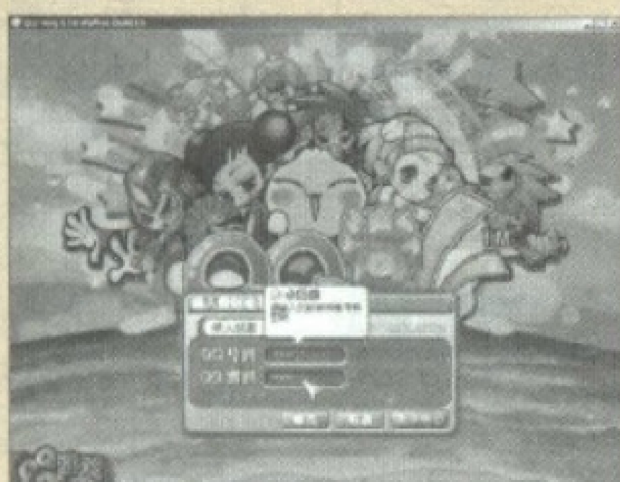
QQ堂

游戏类型：中型休闲类网络游戏

下载地址： http://qqtang.qq.com/new/download.htm



《QQ堂》是一款腾讯公司自主研发、拥有自主知识产权的休闲网络游戏，它以3.2亿QQ注册用户群为基础，所以人气非常旺。



其游戏画面精美、人物造型可爱、操作简单易上手，你只需要使用"↑ ↓ → ←"和"空格键"就可以方便地进行游戏，对机器配置的要求比较低。它率先引入了全新体验的变身系统，加入多种全新的游戏模式，如热血足球模式、抢包山模式等，同时配合各种辅助、超绚装饰性道具，玩起来趣味十足。



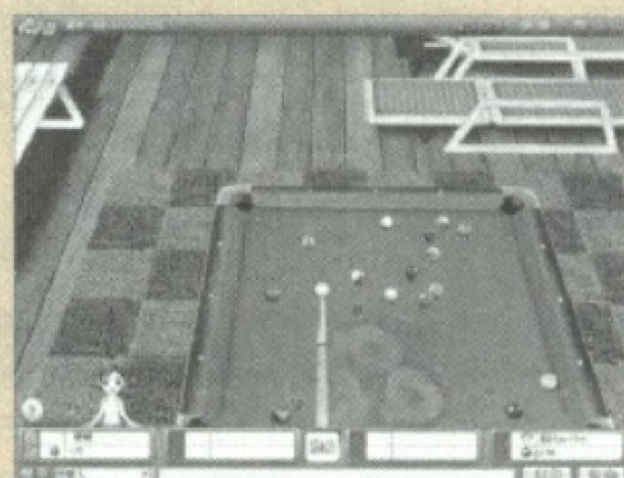
QQ桌球

游戏类型：小型休闲类体育游戏

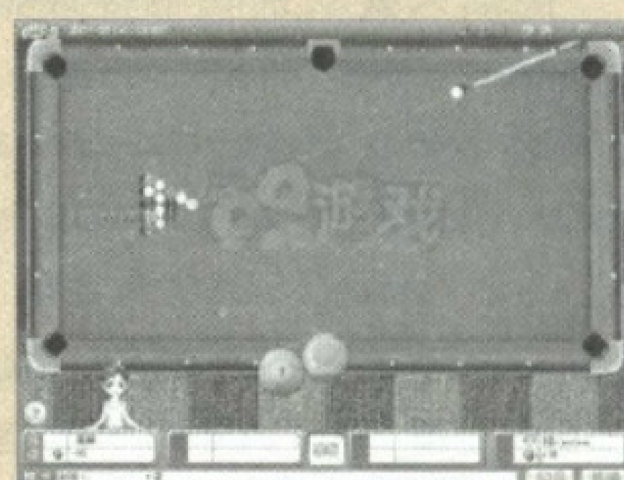
下载地址： http://game.qq.com/download



QQ桌球是一款模拟真实桌球的游戏，它提供了全新的3D视角加2D辅助视角，模拟真实的操作方法，并引入了各种绚丽的场景，让各位玩家有身临其境的感觉。仿佛自己就是叱咤风云的球坛新贵，置身于万众瞩目的赛场；又仿佛炎热夏日，置身于清爽海滩，与三两朋友举杯畅饮，切磋球艺……



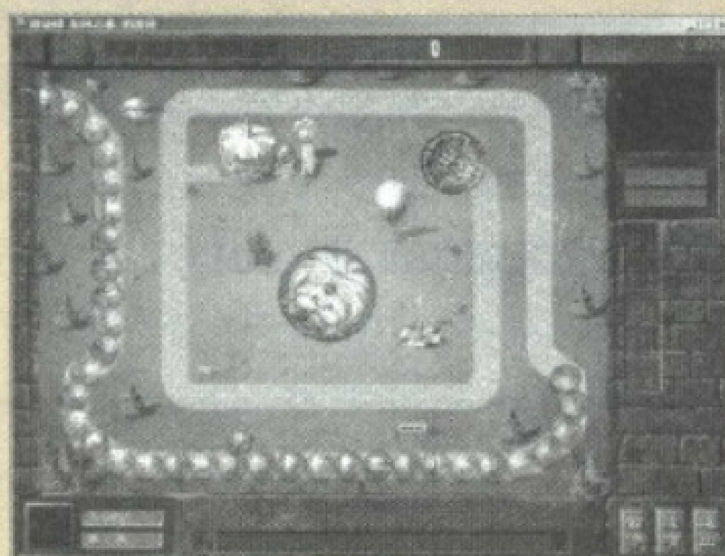
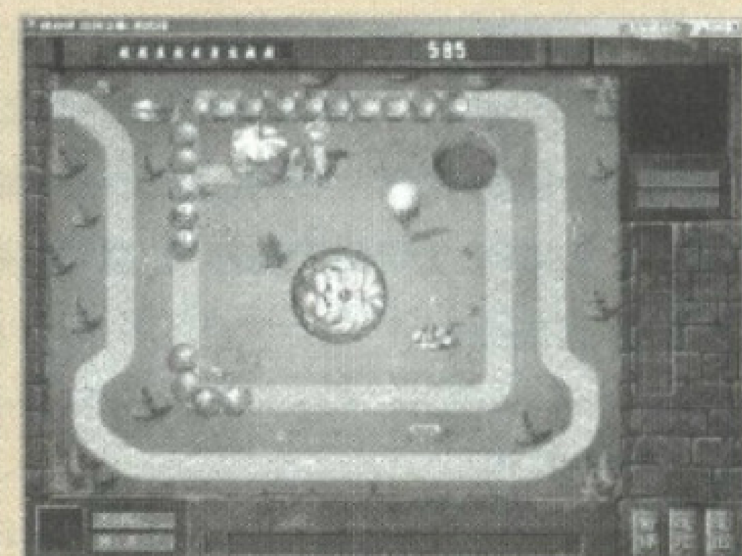
如果你是桌球高手，相信QQ桌球游戏可以让你尽情挥洒技艺，因为在这里，你可以把平日的技巧发挥得淋漓尽致，让对手崇拜得五体投地。如果你是新手，也不用担心被人狂切，QQ桌球提供了完美的练习模式，你可以不受干扰地在这里练习你的技术，直到横空出世，称霸一方。



滚动球

游戏类型：小型休闲游戏

下载地址： http://down.91.com/newhtm/319/page_248319.htm

这是一款类似于"祖马"的休闲游戏。游戏中有5种颜色的彩球通过轨道传送，玩家只需通过移动鼠标来控制"狮子"口中发出彩球的方向，使之嵌入到传送轨道上运行的彩球中，3个或3个以上相同颜色的彩球连在一起后，这几个彩球就会消失。每消完一关的彩球即可进入下一关，每5关设有一个奖励关。

游戏中消除10组彩球后会随机出现一种道具，而在15秒内未使用则道具消失。

数据大本营 PC存储设备分析与导购

■上海 AL

自从PC诞生以来，存储技术始终制约着PC及数码外设应用的发展。从速度上看，硬盘已是整个系统中的性能瓶颈，而内存能否提供足够的带宽以满足前端总线不断增长的CPU，也成为业界关注的焦点；在光磁存储领域，DVD刻录机正快速普及，大容量数据存储与移动存储是用户最迫切希望解决的问题；面向数码产品领域，无论PDA还是DV，对于更为合理的存储技术都极度渴求，而各种数码外设也对存储设备的容量、成本、功耗表现提出了很高的要求。

DDR的发展舞台

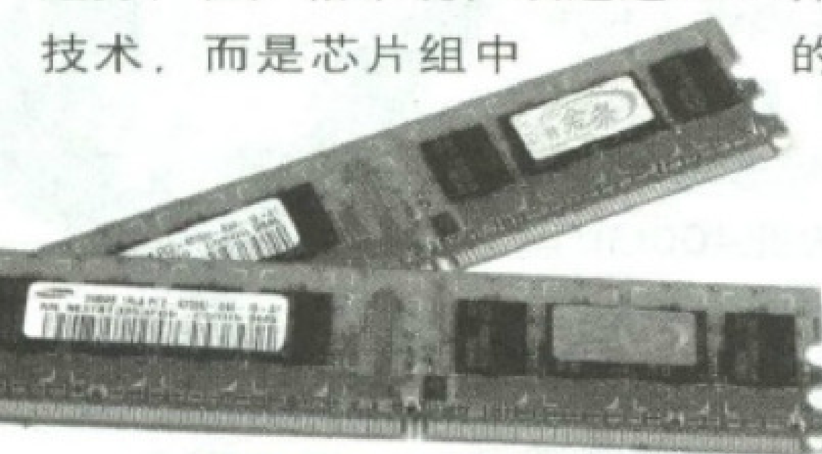
PC内存储器

内存储器在PC设备中占有重要的席位，也正是内存储技术的发展，才得以让如今的计算机呈现出一番勃勃生机的景象。毫不夸张地说，未来PC发展的重点不是CPU而是内存。半导体技术的突破已为CPU的发展铺平了道路，随着CPU主频的不断提高，整个系统将对内存性能提出更高要求。从功能上理解，我们可将内存看作内存控制器（位于北桥芯片里或集成在CPU中）与CPU之间的桥梁和仓库。显然，内存的容量决定“仓库”的大小，而内存的速度决定“桥梁”的宽窄，两者缺一不可。

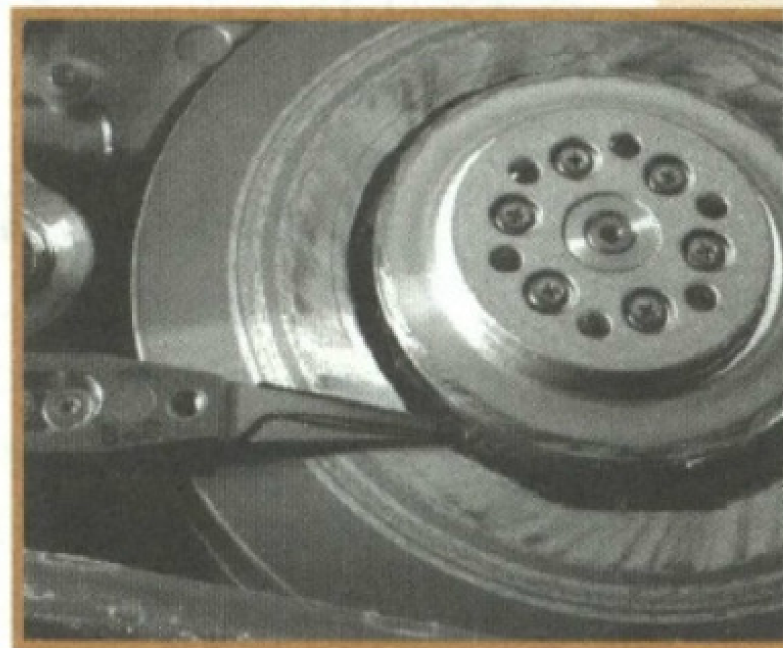
1. 平稳过渡：内存技术发展没有悬念

最近几年，内存技术的发展十分平稳，SDRAM彻底退出历史舞台，RDRAM也失去了Intel的“垂青”，此时DDR内存的唯一发展动向便是更高的频率。因此，我们看到DDR500甚至DDR600内存产品不断推出，毕竟制造工艺的提高为极限频率的提升带来很大便利；另一方面，DDR2也崭露头角，但羽翼未丰。DDR2相对于DDR技术的提高在于能读写分离：在传统DDR内存中，爆发式读取过程是并行进行的，且数据控制为单向，导致上行与下行的带宽降低，而DDR2可采用双向数据控制，从而实现更高的等效频率带宽。尽管DDR2在生产技术上存在一定困难，不过其更出色的等效频率与低功耗表现令业界十分期待，且新一代芯片组全面支持DDR2内存，因此其前景被广泛看好。

除了频率提高，双通道内存技术也已成为必然趋势，但严格来说，双通道DDR并不能算是内存技术，而是芯片组中的内存控制器技术。随着Intel、SiS、VIA这三大芯片组厂商不约而同地推出双通道芯片组，且AMD也在其高端处理器中集成双通道内存控制器，这项技术达到了它的鼎盛期。双通道DDR技术的核心便是两个互相独立的、具备互补性的智能64bit内存控制器，在两个内存控制器同时工作的情况下，系统内存位宽达到了128bit，让带宽瞬间倍增，有效减缓了对于内存工作频率的需求。



三星的DDR2-533内存条



2. 性价比为首：内存容量与种类的选择

不管怎么挑内存，容量总是不能忽略的。按需购买是很明智的选择，但不要因为内存便宜了就盲目多买。从目前的常用软件及操作系统看，从128MB提升到256MB的好处可明显感觉到，但从256MB再提升到512MB就不那么明显了。不过随着Windows Server 2003及多款有着“内存消耗大户”名声的游戏上市，512MB内存的配置正逐渐成为市场主流。由于操作系统本身就要占据大量内存，因此512MB还是有必要的，它可保证整体性能的发挥，也避免操作系统频繁地调用虚拟内存；考虑到未来的需要，大容量内存肯定有用武之地。

总的来说，如果你打算使用Windows 9X/Me等非NT核心的“老”操作系统，那么256MB内存就足够了，因为这类操作系统对于内存的管理能力较差，有时内存多了也利用不上，造成资源的白白浪费。如果你经常做平面设计和多媒体制作，那么在Windows 2000/XP/2003中使用512MB或更大容量的内存是很有必要的。

目前主流的内存种类分别是SDRAM、DDR、RDRAM及DDR2。到目前为止，RDRAM还只能用于Intel和SiS的少数几款P4芯片组上，普及度很低。DDR无疑最值得推荐，它在性能与价格之间找到了很好的平衡点，也是目前市场上的绝对主流。至于频率的选择，如今没有任何理由放弃DDR400，更低频率的DDR266与DDR333都应该放弃（其实它们与DDR400的价差已很小了），而超频用户甚至可考虑DDR500内存。

随着Intel 915/925系列芯片组的发布，DDR2内存将全面进入主流市场。不过从成本看，目前DDR2的价格接近同等容量DDR400内存的两倍，性价比有待提高。出于保护投资的考虑，我们建议近期青睐i915P平台的用户选择能兼容DDR400与DDR2内存的主板，这样也能为今后的升级预留足够空间。



适合超频用户的DDR500内存

3.内存速度与品质辨别

尽管内存的种类是决定其速度的关键，但不同的版本及CAS延时也是值得关注的。以DDR内存为例，目前有DDR266、DDR333、DDR400及高于DDR400等几种标准。从命名上我们也可猜出，这3种内存在带宽上是不同的，其中DDR333的带宽已非常接近RDRAM，而双通道DDR400的带宽更一举超越了双通道工作的PC800的RDRAM。当然，高速的DDR内存需要主板芯片组支持，因此大家在选购时要注意搭配。从性价比看，目前选择DDR400还是很不错的，其价格只比DDR266贵一点，性能却要出色不少。此外，CAS内存延时也相当重要，该数值应该越短越好，我们通常看到内存标签上写的"DDR400，CL=2"中的CL=2就是指它，CL=2说明该内存读取数据所延迟的时间是两个时钟周期；这个参数一般有CL=2和CL=2.5两种情况，同样频率下，能工作在CL=2状态下的内存肯定要好于只能工作在CL=2.5模式下的内存。对于DDR2内存来说，其CL一般为4～5，少数产品能工作在CL=3的状态下。

内存的质量对于系统全局稳定性极为重要，因此选购内存时自然要避免那些粗制滥造的手工加工产品，而尽量选择名牌产品。电气性能直接影响内存的稳定性，如果内存拥有良好的芯片封装和严格设计的PCB电路板，那么产品稳定性自然不在话下。但对于更多采用普通封装技术的内存来说，稳定性则大大依赖于整齐规范的电路布线。

好的内存电路板面应光洁且色泽均匀，元件之间的焊点整齐，内存芯片同PCB板相连的引脚应该紧密且整齐；做工好的内存PCB板边缘打磨得比较光滑，摸起来没有毛刺感。有些内存芯片的引脚给人一种松散的感觉，甚至有歪脚，这样的内存怎么能保证稳定工作呢？此外，优秀内存的PCB板拿在手里应该有一种沉甸甸的感觉，且感觉质量均匀，而非一块薄薄的、毫无重量感的普通电路板。

渐进中的突破 硬盘存储设备

存储技术一直困扰着PC系统，在硬盘的速度问题无法彻底解决之前，我们不可能感受到"风驰电掣"的操作快感，而容量压力也随着软件、游戏及多媒体文件需求的提升而逐步上升。相对于CPU、显卡等呈几何倍数的增长趋势，硬盘的发展之势似乎有些郁郁寡欢，然而这并非说明硬盘技术没有任何改进，而在为今后进一步的发展打下扎实的基础。

1.技术突破：速度与容量的诱惑

在2004年中，Seagate（希捷）、Maxtor（迈拓）、WD（西部数据）这三大主流硬盘厂商对产品线进行了全面更新，5400r/m低转速硬盘几乎已退出市场，而被更为成熟的7200r/m高转速硬盘取代。更为重要的是，8MB大缓存设计开始在IDE硬盘得到普及，这对于硬盘性能提升的帮助非常大。此外，Serial-ATA（串行ATA）接口硬盘开始大规模普及，也得益于芯片组的鼎力支持。最近一段时间，新一代Serial-ATA硬盘开始采用NCQ指令，对于提升性能有很大帮助。

然而，最让我们感到兴奋的还是容量方面的快速增长。GMR（GaintMagneto Resistive，巨磁阻）磁头技术近年来得到了很好的发展与改进。GMR磁头技术是由IBM开发的，它利用特殊材料的电阻值随磁场变化的原理来读取盘片上的数据。已退出桌面硬盘市场的IBM刚推出这项技术时，GMR磁头能达到的盘片密度仅为8Gbit每平方英寸；而如今希捷通过垂直磁化技术，已将GMR磁头升级到每平方英寸108Gbit，这就为硬盘提升单碟容量提供了先决条件（目前已达到133GB）。考虑到4碟封装已不是难事，因此400GB以上的硬盘开始出现在零售市场。

此外，硬盘厂商也在缓存与转速方面寻找速度突破口。

NCQ指令

NCQ（Native Command Queuing，本地指令序列）指令是一组用于规划磁盘访问的优化指令，可将无序的磁盘访问重新排列顺序，使一连串访问按照数据在磁盘上的位置进行规划，让数据访问变为顺序访问，从而减少磁头的移动次数和距离，提高硬盘性能。



单碟容量133GB的希捷Barracuda 7200.8硬盘

西部数据将万转（10000r/m）技术普及到桌面平台，而Maxtor更是直接引入了具备16MB缓存的硬盘。

2.市场分析：不同用户对于硬盘的要求

不同用户对硬盘有着不同需求，选购硬盘时自然不能胡子眉毛一把抓。

●游戏玩家

对于游戏玩家而言，硬盘的寻道时间更为重要。因为当游戏场景切换时，数据传输量并不大，用最短时间将沉睡中的硬盘磁头调度到该去的读写位置才是最重要的。当然，由于目前游戏开始时载入的数据不少，因此选择7200r/m的8MB大缓存硬盘还是有必要的。此外，游戏玩家对于硬盘容量的需求也相当惊人，目前各种“硬盘版”游戏的安装容量动辄几个GB，再大的硬盘容量也会被狂热的玩家消耗殆尽。考虑到容量价格比及性能要求，我们建议选择160或200GB的8MB大缓存硬盘。

●多媒体工作者

多媒体处理需要极高的连续传输能力，因此高端的Serial-ATA硬盘有助于减小磁盘系统的性能瓶颈。目前Intel、VIA、SiS等芯片组厂商纷纷将SATA RAID技术集成到南桥芯片，因此现有的平台基础也为大家组建S-ATA RAID提供了很大便利。如果经济条件允许，使用两块8MB缓存的S-ATA硬盘来组建RAID 0是不错的选择。当然，仅仅使用单硬盘也是可考虑的折衷方案，目前购买一个200GB的硬盘比两个80GB硬盘还便宜。至于容量，多媒体应用一般用120GB以上即可；如需频繁存储一些大容量的视频素材，可考虑如今正在大幅度降价的200GB硬盘。



15000r/m的Ultra 320 SCSI硬盘

●专业级视频处理用户

视频处理对于硬盘的性能、稳定性要求都很高，而硬盘的CPU占用率也十分重要，因此SCSI硬盘是最佳解决方案。从性能对比来看，即便7200r/m的S-ATA组成RAID 0阵列，其整体表现依旧不及15000r/m的SCSI硬盘。需要提醒大家的是，SCSI硬盘必须选择新的高端产品，二手低转速SCSI硬盘没有太大意义。预算有限的用户可用S-ATA硬盘来组建RAID 0磁盘阵列，此外西数Raptor万转S-ATA硬盘也可考虑。

行货硬盘的确认方法

目前各大厂商都采用条形码来确认行货硬盘，其可靠度相当高，行货硬盘与水货硬盘最大的直观区分就是有无包装盒。当然，区区一个包装盒对于JS而言简直是小菜一碟，以水货硬盘外加行货包装盒来欺骗消费者已不是什么新鲜事了。对于这类手段，大家可通过国内代理商的保修标贴和硬盘顶部的防伪标识来确认（两张标贴上的产品序列号应当相同）。但现在的JS神通广大，连保修标贴和防伪标识都能仿造，且几乎可乱真；不过他们的手段还是有不少漏洞，最简单的识破方法就是对照硬盘表面的“Drive SN”，看是否与保修标贴的编号一致。注意以上几点后，JS应该没有什么空子可钻了。



仔细检验保修贴上的序列号

●大型办公软件用户与网络用户

这类用户的应用范围很广，常常涉及到各方面的综合软件，因此对于容量的追求应该摆在第一位。无论是庞大的软件安装空间，还是疯狂的BT下载，如果没有海量硬盘，就会在使用过程中捉襟见肘。为兼顾各方面的因素，我们认为当前8MB缓存的200GB IDE硬盘应是首选；如果用户资金预算充裕，可选择Serial-ATA产品。

●股票软件用户

这类用户群体需要时时刻刻开机，因此硬盘的稳定性压过一切，而速度倒是其次，5400r/m的希捷5400.1及三星SV系列都是不错的选择。它们的工作噪声很低，发热量小，能为你冷静思考提供一个必要的环境。不过目前5400r/m硬盘的性价比并不高，出于整体性能的考虑，建议购买7200r/m产品。2MB缓存的IDE硬盘价格十分低廉，80GB产品完全可满足这类用户的需求。尽管120GB产品的容量价格比更高一些，但对于大多数股票软件用户而言，由于应用比较单一，因此多余的硬盘容量并没有太大作用。



稳定性较好的三星硬盘

光存储设备

DVD刻录机一统江山

2004年，我们终于告别了CD-ROM光存储时代。很多业内同仁都表达过这样的观点：无论DVD-ROM光驱卖到多么低的价格，都不能视作为DVD存储时代来临的标志，因为大多数时候它除了放DVD电影盘外，用途与CD-ROM并无区别；而一旦D版光盘市场出现铺天盖地的DVD数据盘，那么DVD时代就真的来临了。这种说法虽然略显偏激，但细细品味后发现也不无道理，毕竟市场的应用基础才是最关键的。

1.DVD刻录标准选择：无谓的杞人忧天

每每谈及DVD刻录，人们总会想起那水火不容的三大标准——DVD-R、DVD+R及DVD-RAM。不可否认，在很长一段时间内，DVD刻录标准的不统一，的确令其普及速度大打折扣，但如今用户已不必为标准而发愁了。


单制式DVD刻录机并不影响使用

从当前的市场发展格局看，专属于数据刻录应用的DVD-RAM已彻底退出民用市场，DVD-R/RW与DVD+R/RW已在市场上站稳脚跟。或许很多人会指出DVD-R/RW与DVD+R/RW无法互相兼容，但这并不是什么致命伤。无论主流DVD-ROM、Combo驱动器还是DVD家电播放机，它们对DVD-R/RW与DVD+R/RW刻录盘的兼容性都已令人满意。换而言之，一旦用户选择了一种刻录标准，唯一的不便仅仅是选购刻录盘时的局限性。从整个DVD刻录市场前景看，DVD-R/RW与DVD+R/RW的共存局面已不容改变，因此市场上不同规格的DVD刻录盘供应充足，价格也趋于稳定。

更为重要的是，如今市场上支持DVD-Dual标准的刻录机已成为绝对主流，这种能同时兼容DVD-R/RW与DVD+R/RW刻录盘的"大包大揽"式产品，让DVD刻录的制式之争得到了干脆利落的解决。总之，DVD刻录应用的大环境已完全形成，用户也不会再面临技术遭到淘汰的尴尬。

2.速度难以突破：16×已是极限

多年前，CD-ROM发展到32×时就曾受到物理限制，于是厂商开始思考转向下一代DVD-ROM。这一转向确实在不久之后发生了，与此同时更稳定电机的出现，使得CD-ROM的速度推进到40×乃至52×。CD-RW刻录机让用户可刻录自己的光盘，有效延长了CD格式存储设备的市场生命。然而，长久以来的倍速竞争最终走到了边缘，CD格式几乎没什么空间再寻求发展，电子类消费市场需要不断的技术革新刺激，而此时CD格式的光驱也就走到了发展的尽头。

如今，16×的DVD刻录机已是用户司空见惯的产品，而与此同时，DVD刻录机市场终于也在发展道路上摇起了白旗。受到光存储设备物理特性的限制，DVD刻录机似乎走到了速度攀升的终点，其读写速度发展也受到了电机转速的限制。16×DVD刻录机的最高转速已达到10000r/m，无论从材料强度还是发热量方面看，要想靠提升转速来提高性能已非常困难。从相关厂商提供的信息看，DVD刻录接下来只有可擦写光盘的速度方面还有一定发展空间，但更高可擦写速度的产品价格也会更高。


DVD-Dual刻录机兼容性更好，不过16×的速度也达到了极限

3.理性选择：中低倍速DVD-Dual最超值

从1×～4×DVD刻录时代，大多数DVD刻录机都采用CLV（恒定线速度），此时刻录所消耗的时间与标称倍速成正比。然而在8×到16×时代（包括非标准的12×刻录），Z-CLV（局部恒定线速度）及CLA（恒定角速度）开始盛行，此时虽然标称速度提高了，但最大标称速度仅仅是指最外圈的刻录速度。举个最简单的例子，1×DVD刻录机刻录一张4.3GB的DVD数据盘约需60分钟，而对应的2×与4×恒定线速度产品分别是30分钟和15分钟左右，但如今8×或16×DVD刻录机都无法达到7分钟或4分钟刻录一张盘的速度（**编者注：16×DVD刻录机刻录一张4.38GB的数据盘约需6分40秒～6分50秒，含光盘导入导出时间**）。同时，高速刻录盘的价格也较高，因此注重实惠的用户没有必要盲目追求16×DVD刻录机。


性价比良好的8×DVD-Dual刻录机

从DVD刻录盘发展现状看，如今低价位刻录盘大多只能低速刻录，此时高速DVD刻录机更是无处发挥其性能优势。本着够用就好，8×DVD-Dual产品确实已绰绰有余。如果这类产品能同时兼容双层刻录和DVD-9刻录，那么性价比还将进一步提升，因为这两项技术远比16×高速刻录更加实用。目前DVD刻录机的应用还仅仅局限于普通单层DVD-5，而如果将眼光放得远一些，未来不同规格的DVD刻录盘普及只是时间问题。



有待普及的双层DVD刻录盘

4.存储成本分析：DVD刻录首屈一指

MPEG4、WMV HD、RMVB……与DVDRip结合之后，这些视频编码技术虽然带来了令人满意的清晰度，但存储容量压力也陡然上升。对于那些喜欢在网上疯狂下载的影迷而言，存储空间的压力总是令人头疼。而另一方面，如今大型应用软件与游戏也动辄数GB，对我们的存储空间提出很高要求。硬盘、CD刻录机及DVD刻录机是最常见的存储解决方案，如何分配选择就成为用户十分关心的问题。根据易用程度、读写性能及单位存储成本，我们可将这3种方案进行全面对比。

目前200GB硬盘的整体性价比较高，以希捷7200.7 2MB缓存的IDE硬盘为例，其890元的售价折合每GB成本


DVD刻录盘未来存在很大价格下调空间

为4.45元。普通CD-R刻录盘的价格为1.5元，而CD-RW为4元，折合后的每GB成本分别达到2.14元与5.71元；毫无疑问，CD刻录的成本无法令人满意。DVD刻录的情况则完全好于CD刻录，普通DVD-/+R刻录盘的价格在4元左右，DVD-/+RW为12元上下，折合后的每GB成本为0.85元和2.55元。

存储类型	价格	每GB成本	速度表现	易用性	数据安全性
200GB硬盘	890元	4.45元	很好	很好	一般
CD-R 700MB	1.5元	2.14元	一般	差	很好
CD-RW 700MB	4元	5.71元	一般	差	较好
DVD-/+R 4.7GB	4元	0.85元	一般	较好	很好
DVD-/+RW 4.7GB	12元	2.55元	一般	较好	较好

编者注：由于计算方式及光盘数据格式的原因，一张4.7GB的DVD刻录盘实际能刻录的最大数据容量约为4.38GB。

不仅仅是成本，用户对数据存储的速度表现、便捷性及安全性也很有讲究，从综合对比情况看，CD刻录技术的确已江河日下，面对GB数量级的单个文件时十分麻烦。而DVD刻录与硬盘可谓各具千秋，两者配合能达到令人满意的效果：经常需要使用的文件存储在大容量硬盘中，需长期保存并偶尔使用的数据用DVD刻录盘备份。

数码存储卡与移动存储

随着以数码相机、PDA、MP3随身听为主的数码产品逐渐普及，我们对数码存储卡的需求也越来越大。然而与其它产品不同，数码存储卡在发展初期就没有一套权威的规范，直到现在依然是群雄争霸的局面。而移动存储市场也呈现出类似现象，各种应用解决方案都有其固定的优势与弊端。

1.四强争霸：数码存储卡发展概况

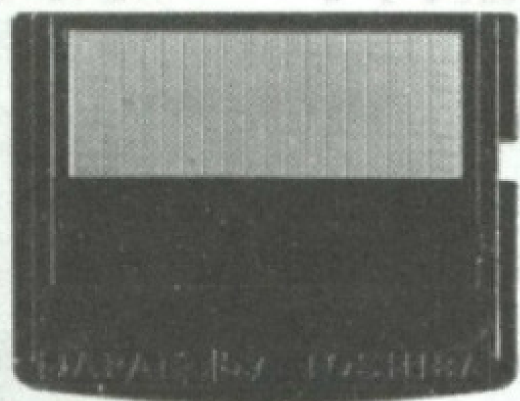
从目前的发展格局看，数码存储卡的规范在短时间内不可能统一，不过部分技术指标上有明显差距的产品还是会遭到淘汰。事实上目前数码存储卡已发展到第二代，CF、SM、MS、MMC都有了新一代的升级产品。然而，我们也不能就此断定老一代产品一定会全面退位。

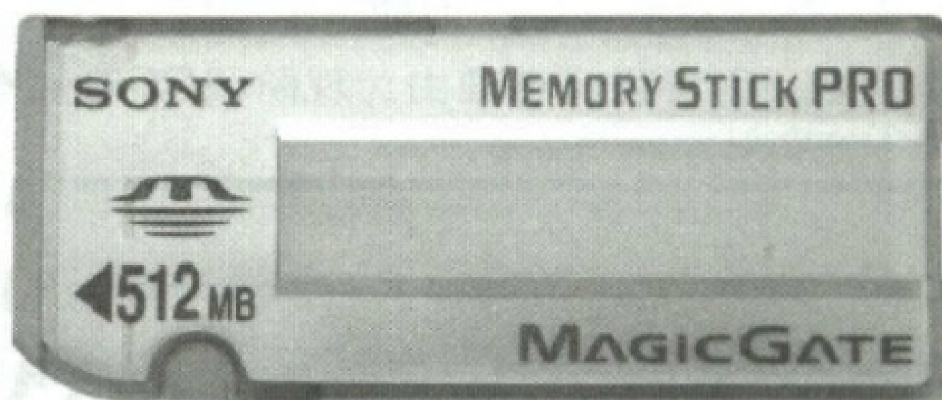


应用范围极广、容量巨大的CF存储卡

以CF卡为例，目前使用这一存储介质的设备实在太多，有着广泛群众基础的它至少在两年内没有被淘汰的危险。更重要的是，CF自身也在不断完善。目前CF卡是市面上最为廉价的闪存介质，在容量与速度方面也取得了重大突破，Pretec已成功研制出12GB的高速CF卡。反观SM卡，其前途可能非常黯淡。原本SM的主要舞台是数码相机与MP3随身听，而当富士及奥林巴斯转而支持xD Card之后，SM卡的市场已急剧萎缩。




取代SM的xD-Picture Card



索尼大力推广的Memory Stick存储卡

未来数码存储卡将向3个方向发展：低成本、高速度、大容量。毫无疑问，CF卡将凭借成本优势继续稳坐钓鱼台，而xD Card、Memory Stick（MS，记忆棒）与Secure Digital（SD）卡将形成激烈竞争。从综合性能看，xD Card与SD确实非常出色，但索尼广阔的产品线和强大市场推广能力令人不敢小觑。凭借自身在消费类电子市场的霸主地位，Memory Stick的成功是无庸置疑的，不过它想一统天下也不可能，毕竟由于SD、xD存储卡同样具备小巧高速的特点，其他数码设备厂商自然不甘愿在存储介质上受制于人。

2.移动硬盘：当心劣质产品

移动存储设备显然是市场中的热点，老态龙钟的软驱的确到了该淘汰的时候了。但目前似乎还没有一种产品能在便携性、容量、速度、安全性等方面做得十全十美，产品规格很不统一，各大厂商的实力也不相上下，因此市场竞争激烈。


具备指纹加密技术的旅之星移动硬盘

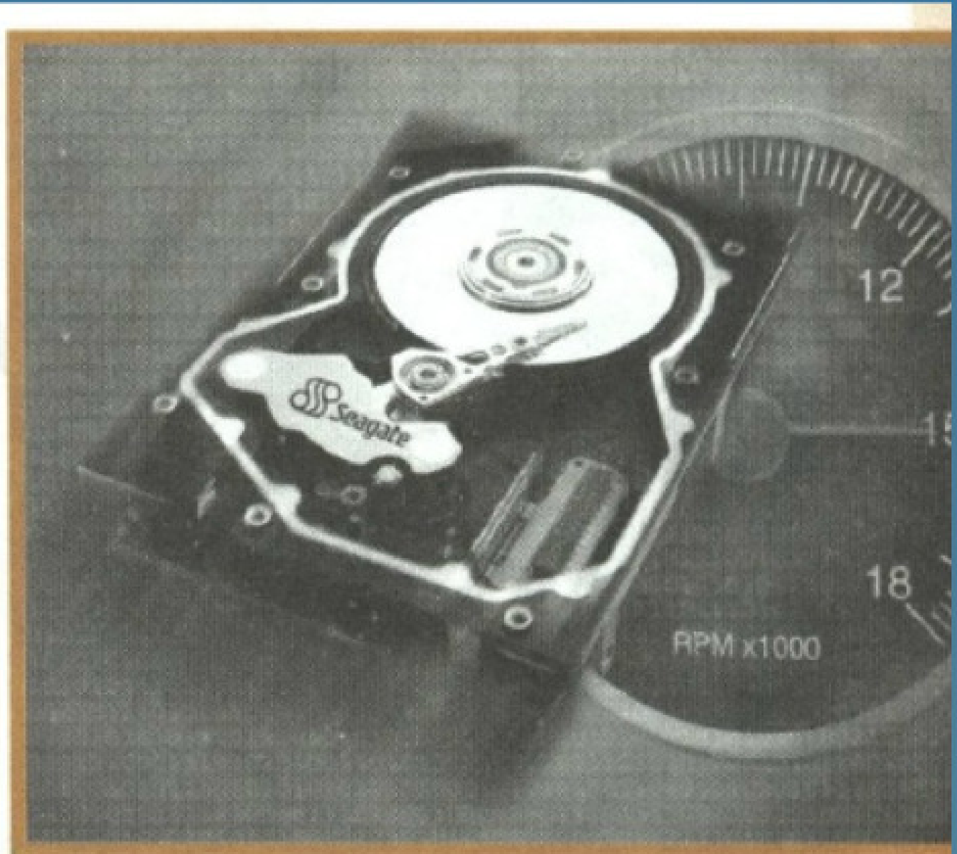
当我们需要进行大量数据的交换时，采用移动硬盘直接对拷仍然是最为方便的。整天抱着一个台式机用的内置硬盘

来回穿梭并频繁地打开机箱是不现实的，而DVD刻录机暂时难以在易用性和容量方面完全令人满意，因此移动硬盘盒逐渐流行起来。移动硬盘盒分为3.5英寸与2.5英寸两种，前者适合于普通的台式机IDE硬盘，价格较为便宜，但体积过大，便携性不好。2.5英寸移动硬盘盒+2.5英寸笔记本硬盘的组合，便携性相当出色，唯一不足就是2.5英寸硬盘价格相对较高。

移动硬盘市场的现状并不能让人满意，由于其核心技术并不高，因此不少劣质产品鱼龙混杂，往往或不能提供完善的供电方案，或抗震能力无法达到用户要求，个别产品甚至采用返修后的笔记本硬盘。

3.闪存盘：小容量移动存储最佳选择

目前大多数闪存盘厂商都推出了不同用途、不同型号的产品，比如加密型、无驱动型、启动型、杀毒型的产品，甚至还与MP3随身听、红外线、蓝牙传输等技术相结合，形成复合型产品，为用户提供了更多选择。客观而言，USB闪存盘的技术含量并不高，在容量上也难以突破，但它的确成为传统软驱的最佳替代者。



闪存芯片是USB闪存盘内最主要的部件，也是决定闪存盘质量的关键所在。由于闪存芯片的不同，可能导致最终的成品闪存盘价格差距非常大。现在国内大多数闪存厂商采用的闪存芯片都是三星或东芝生产的，这是因为三星和东芝的闪存芯片在价格上相对Intel等欧美厂商来说比较便宜，再加上三星和东芝的品质控制不错，所以很受国内厂商的欢迎。但也有少数厂商打着采用三星或东芝闪存的牌子，实际上采用来自一些不知名厂商的Remark闪存芯片，质量上无法得到保证。对于消费者而言，我们自然无从考证闪存芯片的品牌，因此最保险的方法自然是购买名牌产品。

写在最后

从第一代CD-ROM到成熟的高速产品，再到后期的DVD时代乃至DVD刻录时代，光存储设备的发展历程可谓一波三折；而内存与硬盘存储虽在稳步发展，但期待中的惊人巨变迟迟没有出现；后软盘时代的移动存储还是没能在易用性与成本方面做到尽善尽美。尽管我们有理由为现阶段PC存储技术的发展而感到欣慰，但革新之路还很长很长…… P

（上接88页）

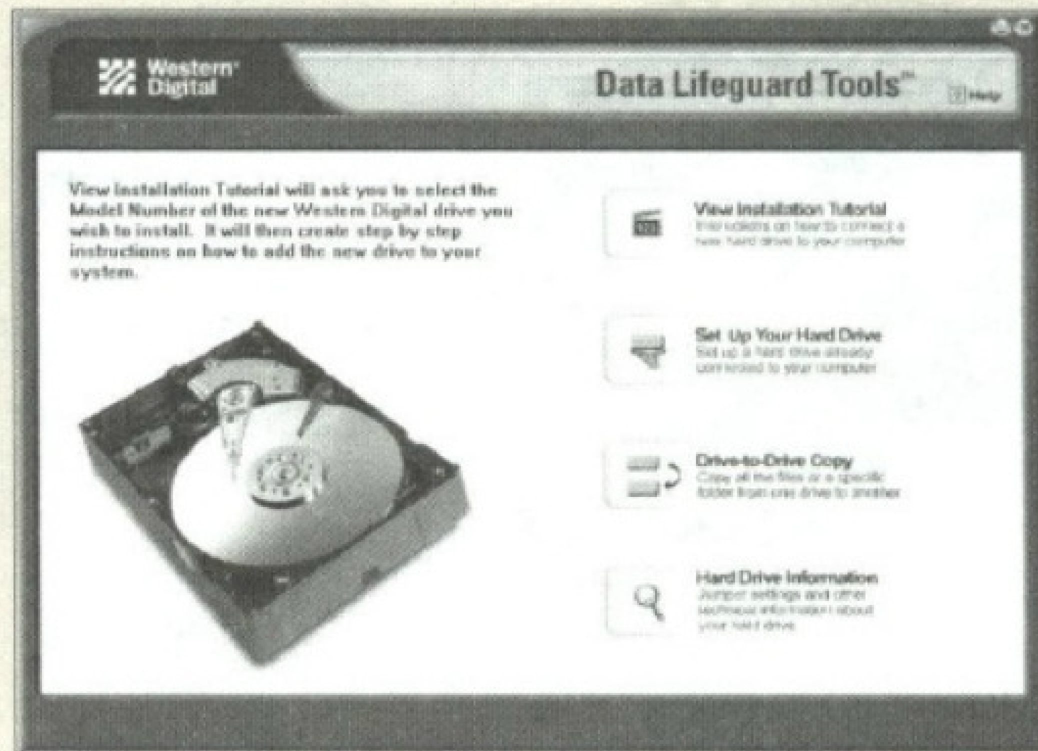
Short Diagnostic会检测硬盘的S.M.A.R.T.、集成电路、机械结构等的运作状态，需时约90秒；Extended Diagnostic还会额外进行硬盘的物理检查；而Generic Diagnostic则是测试硬盘数据结构的完整性。

（2）功能强大的工具包——DiscWizard

DiscWizard是首个同时适用SCSI和IDE硬盘的安装软件（针对Seagate硬盘），它是典型的套装工具包，包括一批工具组件，分别是Disk Manager、FileCopy、CD-Update和32Bit Disc Access Driver。其中FileCopy是专门用来备份文件的工具，如果你升级了系统，那就很可能需要把原来那块硬盘的数据（将之设为从盘）导入到新硬盘里；而CD-Update工具专门用来对付挂了新硬盘后找不到CD-ROM的问题，且效果很好。其实，DiscWizard中还是Disk Manager价值大，它提供了针对硬盘的3D图形安装引导界面、新的交互性安装帮助及非常快的分区和格式化功能。有了这款软件，希捷用户几乎可抛弃Fdisk、Norton Ghost等复杂且容易出错（对于初级用户而言）的分区和全盘复制软件了。

Western Digital（西部数据）篇

Data Lifeguard（数据卫士）是WD公司推出的配套工具软件包。Data Lifeguard的工作原理可算是S.M.A.R.T.的延伸，它不仅可像S.M.A.R.T.功能一样监视硬盘的状况，还可主动尝试修复错误，它可指挥硬盘在空闲的状态下进行“Offline Surface Scan”操作，针对硬盘上有储存数据的簇进行扫描，对于可能有错或不稳定的磁区数据进行



反复读取、写入和对比。许多硬盘工具程序（如ScanDisk）与Data Lifeguard有着相似的设计理念和功能，不过后者的优势在于它不需要用户介入，其数据防护与修正机制可由硬盘本身独立来完成，不会占用系统资源。

Diagnostics是西部数据的硬盘测试程序，它能检测硬盘并修复在检测中发现的错误，同时还可低级格式化硬盘。与其他硬盘厂商的测试工具相似，西部数据的测试程序也提供了两种硬盘检测方式：快速检测和全面检测，快速检测能在很短的时间内收集和检验在硬盘中的原始数据，大约90秒内完成一次硬盘的检测，而全面检测则耗时较长。P

让软件为你保驾护航
——硬盘应用解决方案

■上海 阿亮

硬盘是最重要的存储设备，也是当前PC系统中最明显的性能瓶颈，其稳定性也相对较低；而在大容量硬盘逐渐普及的今天，各种分区及兼容性问题也困扰着用户，因此掌握一些常见的硬盘使用技巧十分有必要。此外，通过各种软件还能有效维护硬盘甚至提高性能，各种硬盘故障也能在软件的帮助下顺利解决。

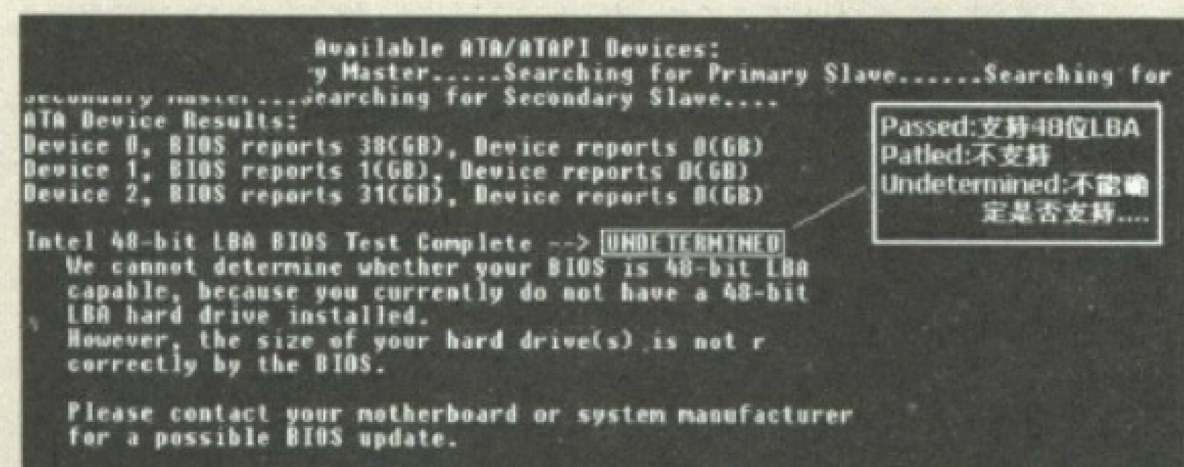
有容乃大
——大容量硬盘的识别问题

随着宽带网络、BT下载、大容量游戏、DVD画质视频的普及，用户对于硬盘容量的要求越来越高。160GB以上的大容量硬盘如今已开始普及，不过由于硬件设备存在新老产品之间的兼容性问题，要真正用好大容量硬盘也不是件容易的事情。

跨越鸿沟：突破137GB限制

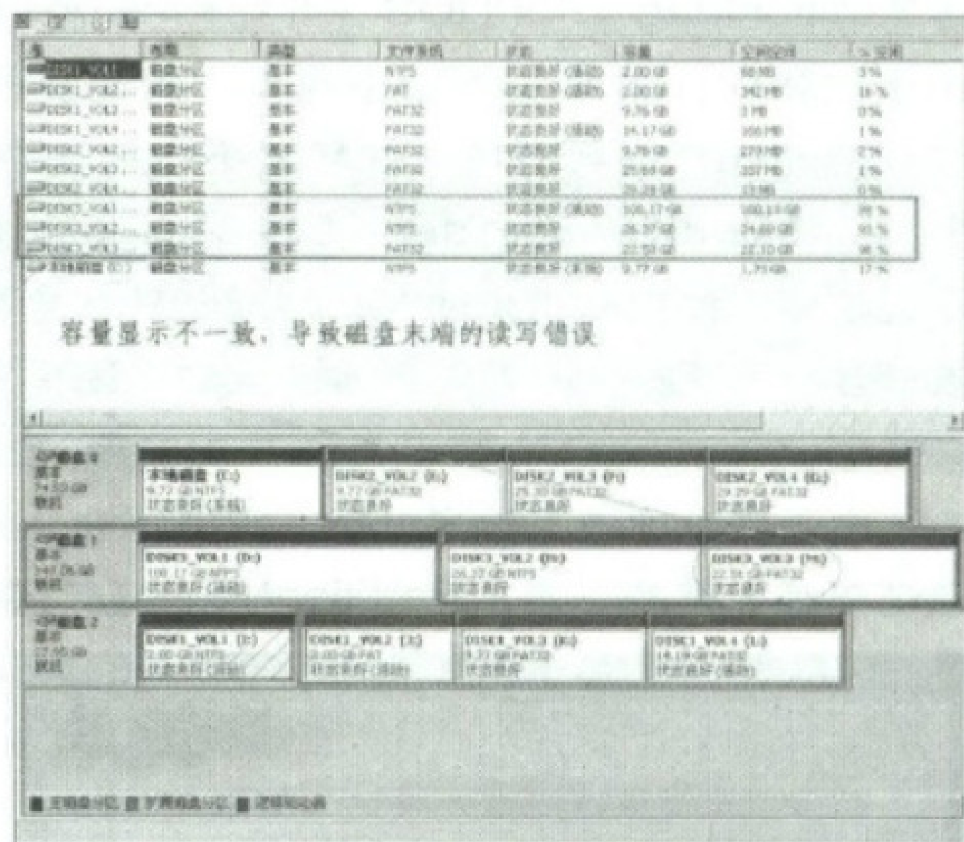
硬盘作为最基本的PC存储设备，其底层工作需要得到主板BIOS的支持。由于存在新老硬件产品的兼容性问题，在历代发展过程中就会产生“8.4GB、32GB、137GB”等硬盘容量限制。目前广泛采用的LBA逻辑块寻址模式支持的柱面最大数是65 536，磁头最大数是16，扇区最大数是255，因此寻址的最大扇区数是267 386 880（65536×16×255），一扇区是512字节（Byte），也就是说，如果以LBA寻址方式，IDE硬盘最大容量应该是136.9GB。正是因为这个原因，如今很多使用160GB以上容量硬盘的用户容易发生硬盘容量无法被完全识别的现象。i815系列及KT133以前芯片组的主板往往无法识别大于137GB的容量，而推出时间较晚的主板不存在这一问题，2002年以后发布的主板BIOS一般都可支持137GB以上。

如果无法确定主板对硬盘容量的支持情况，可下载Intel 48-bit LBA Test Program软件来检查（下载地址：http://product.zol.com.cn/soft/detail.php?softid=2860）。该软件需在DOS下执行，使用前先挂接上一块容量超过137GB的大硬盘，执行软件后，程序会自动检测到系统中已连接的ATA设备，并给出相应提示信息。如果检测结果显示为“PASSED”，则说明主板BIOS支持48bit LBA，显示为“FAILED”则表示不支持，如果显示为“UNDETERMINED”则说明测试程序也不能确定主板BIOS是否支持，这多半是因为当前系统中没有连接超过137GB的硬盘。



使用软件检测主板是否支持137GB以上硬盘

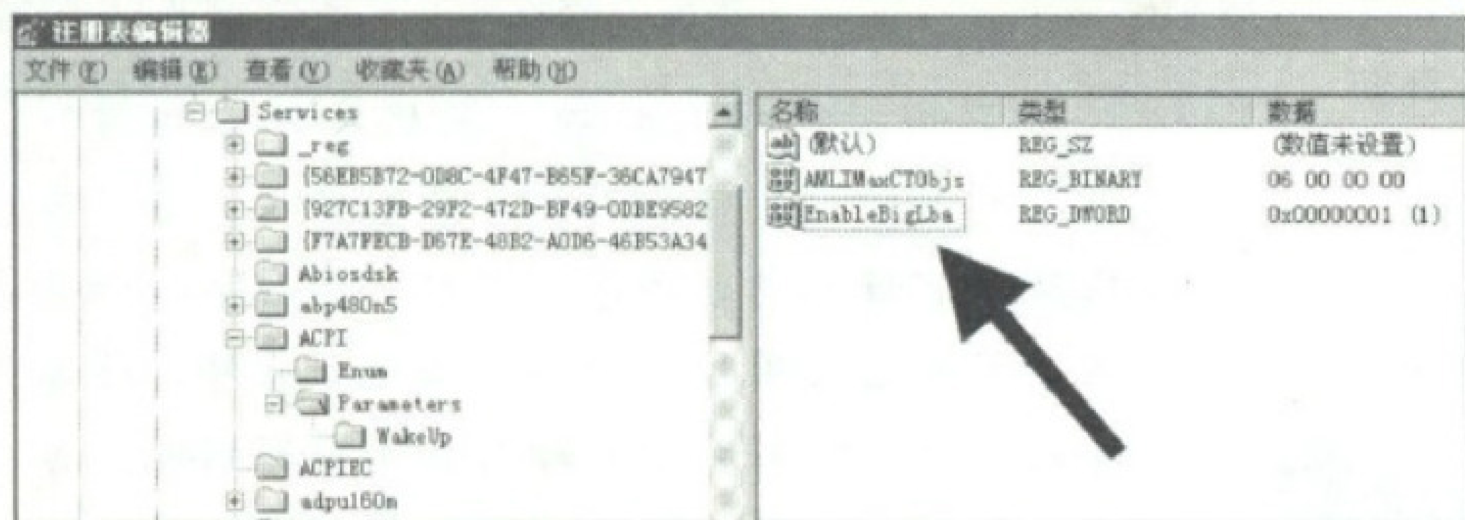
其实即便主板无法识别出大硬盘的全部容量也不必担心，毕竟解决的方案有很多。我们可采用升级主板BIOS或使用硬盘扩展卡等硬件方式解决，也可使用软件来度过难关。不过十分遗憾，大家很熟悉的DM硬盘分区软件即便加载Dynamic Drive Overlay程序也无法突破137GB限制，我们只能寻求操作系统的帮助。根据微软官方的PDF文件，Windows 95系统最高仅支持32GB的磁盘管理（使用FAT32格式），而Windows 98系统可完全控制的磁盘范围也就是64GB。当然，并不是说在这些操作系统下无法使用超过64GB容量的硬盘，而是系统附带的Fdisk分区软件无法突破64GB容量，所以要想方便地使用和管理大容量的硬盘，还得使用其它分区工具并做好补救措施。



Windows XP下显示大硬盘容量出错

其实，最简单的解决方法是先用Windows 2000/XP安装光盘引导系统，在安装过程中建立一个容量小于137GB的主分区（也可使用Windows Me启动软盘中的Fdisk划分主分区），而扩展分区则可在安装好Windows 2000/XP之后，采用磁盘管理工具进行分区与格式化。

让操作系统支持48位寻址



打上Service Pack补丁之后还要修改注册表

顺利完成分区并不意味着万事大吉，因为Windows 2000/XP的最初版本也不支持48位寻址，即便所有的分区容量都小于137GB，也会出现空间识别错误的问题。如下图所示，WinXP中显示的分区容量与磁盘管理器容量并不一致，实际使用中会出现读写错误。为此Win2000必须安装Service Pack 3补丁，而WinXP系统必须装SP1补丁。打上补丁后还必须修改注册表才能真正激活48位寻址：Win2000+SP3/4和WinXP+SP1/SP2用户可展开注册表中"HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\ACPI\Parameters"，新建一个名为EnableBigLba的DWROD键项，其值为1。

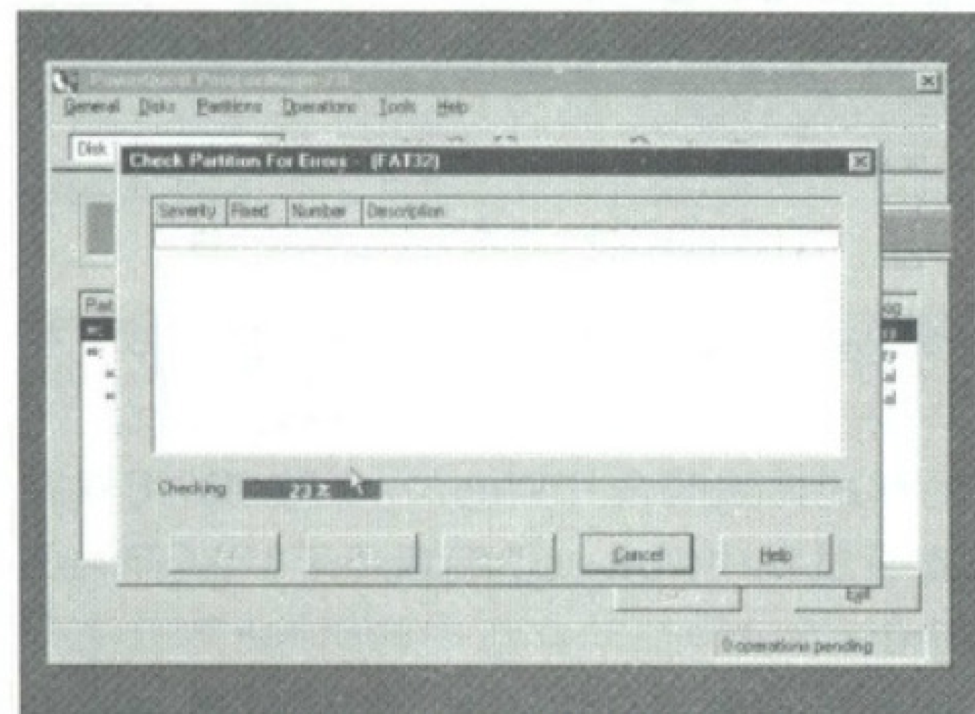
起死回生——硬盘故障软处理

如何对付物理坏道

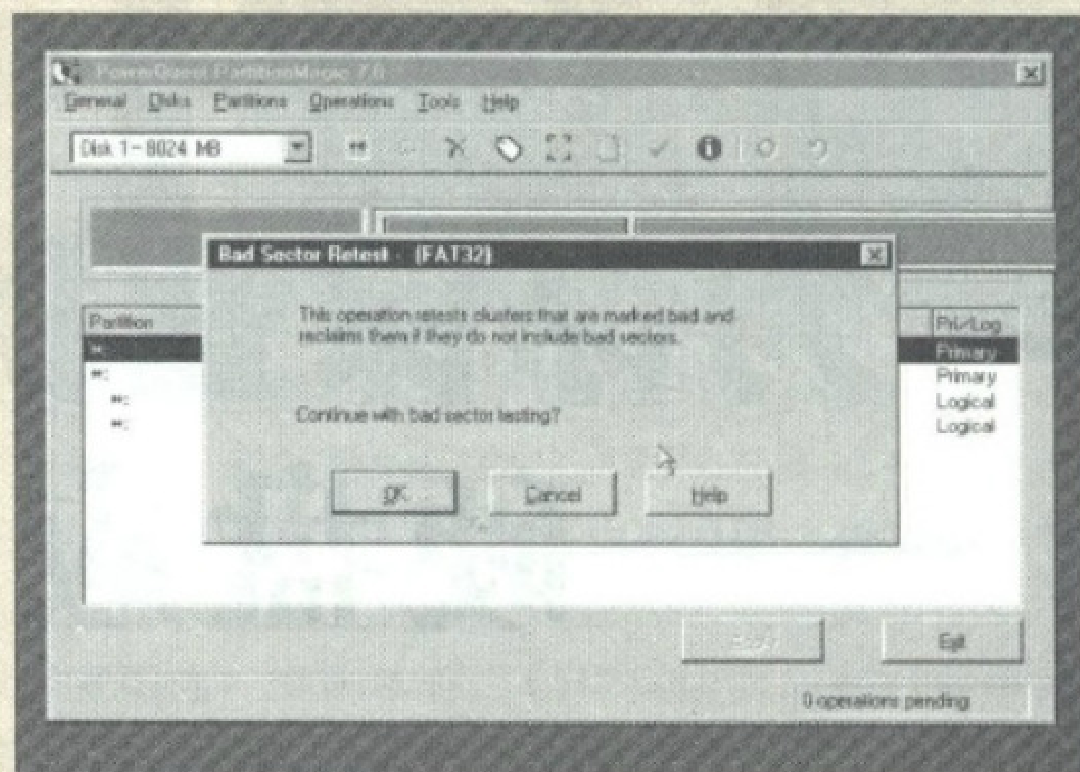
客观地说，一旦硬盘出现了物理坏道，那么其可靠性就已大打折扣。但硬盘的价格毕竟不菲，如果随便丢弃，未免可惜；更重要的是，部分具有物理坏道的硬盘经过坏道隔离处理之后，还能用上很长一段时间（如果运气好）。我们建议大家不要用"低格"程序来处理坏道，正确处理方法应是用专用硬盘工具将坏道分离出来并屏蔽它，保证磁头不对坏道部位进行读写操作。这里我们向大家推荐PartitionMagic For DOS（可到www.powerquest.com下载），由于这款软件必须在DOS下操作，因此我们需要用Win98启动软盘或启动光盘引导系统，并尽量不在内存中加载其他程序。

选择PartitionMagic的"Check For Errors"命令来确定物理坏道位置。如果硬盘真的存在坏道，那么检测过程将相当缓慢；只要硬盘灯不灭，就千万不要重新启动，因为此时并非死机。检测到坏道后，PartitionMagic会用不同的颜色进行标记，非常明显。

由于硬盘坏道的检测具有一定偶然性，少数物理坏道周围的磁道还未病入膏肓，有时PartitionMagic会有误诊，甚至还会将逻辑坏道误认为物理坏道。从另一方面看，物理坏道周围也是最有可能出现坏道的地方，而PartitionMagic可能遗漏，因此我们一定要赶尽杀绝。PartitionMagic的"Bad Sector Retest"功能就是最后一道关卡，它能反复查找由Check For Errors命令所标记的坏道，并对其周围磁道进行仔细搜索。经过这一步后，我们可确保查出所有的坏道，这也是成功处理物理坏道的前提。



检查硬盘错误是找出坏道的第一步



最后确定物理坏道

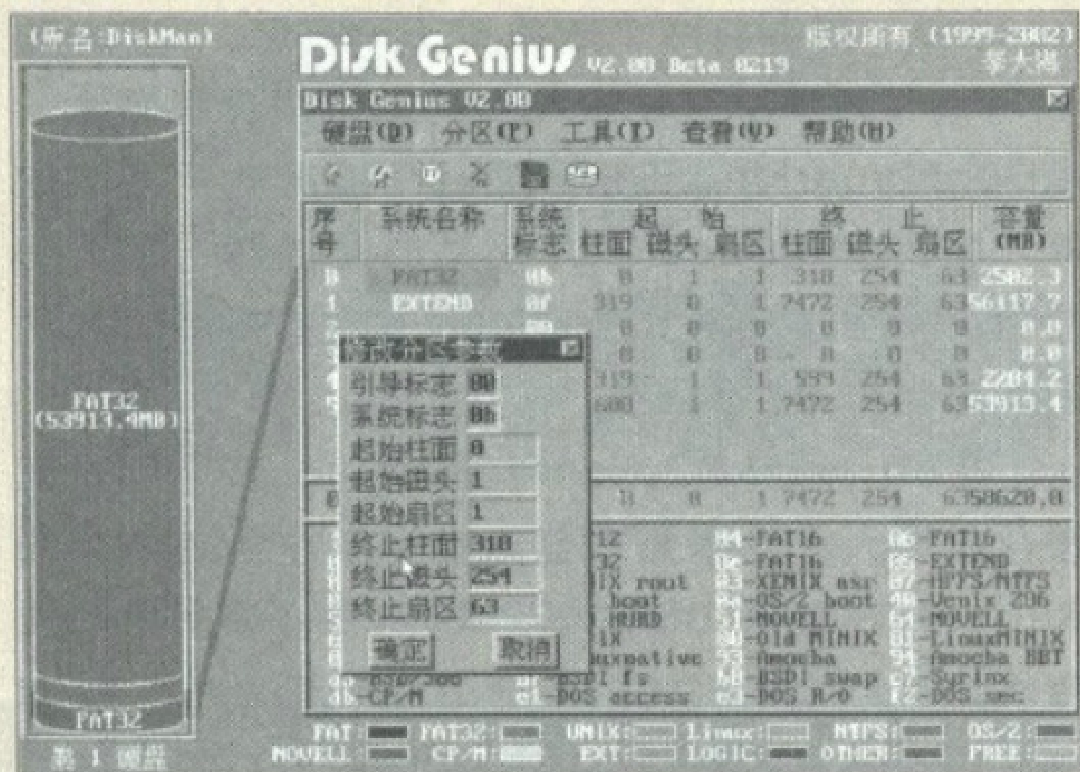
PartitionMagic的最强大之处就是其分区能力，处理硬盘物理坏道时分区功能起到了关键作用。当我们用PartitionMagic检测到物理坏道时，可将它们全部划分到独立的新分区。为安全起见，千万不能心慈手软，一定要将所有物理坏道都加入分区，无需心疼一点点空间。最后要做的就是隐藏该分区了，这一步通过Advance（高级功能）下的Hide Partition命令即可实现。

零磁道损坏的处理

对硬盘而言，零磁道是最为关键的地方，因为硬盘分区表信息就保存在其中，一旦零磁道损坏，硬盘将无法启动。其实零磁道损坏只是物理坏道的特殊情况，不同的只是损坏之处十分敏感。我们可采取修改硬盘分区表的存储位置，然后再屏蔽坏道的方法来处理。其实DOS下经典的PCTools 9.0及NU 8.0（NDD）就能实现这一功能，但它们都无法支持FAT32与NTFS分区。

这里向大家推荐DiskGenius这款出色的硬盘工具软件，其前身就是大名鼎鼎的Diskman（下载地址为http://www.skycn.com/soft/3506.html）。在DiskGenius的主界面中按下F11功能键就会弹出修改菜单，对于引导标志和系统标志，大家千万不要修改，这是确认分区类型的关键。我们要着重"修理"的是起始柱面、起始柱头和起始扇区，一般而言，在原有数值的基础上加1即可。如果不幸修改后的地方仍然是坏道，那么大家可再加1，循序渐进，这样可将容量损失限制在最小程度内。随后我们可对硬盘重新分区并格式化，然后传输一个最基本的操作系统（比如用Win98启动盘启动，用SYS C:命令向硬盘传输系统），如果硬盘能正常启动，那么我们的处理方法也就宣告成功，随后要做的就是屏蔽物理坏道，处理方法同上。

修复硬盘分区表


DiskGenius，只建议了解硬盘数据结构的高级用户采用

并非所有硬盘故障都是由本身的硬件原因引起，很多问题是人为破坏造成的。硬盘分区表被意外修改就是一种很典型的软件故障，硬盘分区表中存储着各分区的关键信息，一旦遭到破坏，那么硬盘将不能启动。

对于这类软件故障，大家可用软盘或光盘启动，然后键入“C:”，看看能否读取C盘内容。如果C盘数据可读出，那么只要用“Fdisk/mbr”命令无条件重写分区表即可，一般都能成功，且可保留原有数据。值得注意的是，执行Fdisk/mbr命令时系统是没有任何提示的，但实际上它已起了作用，因为硬盘分区表的数据量很小，写入时间几乎让人感觉不到。当然，即便不能读取C盘，我们也可使用Fdisk/mbr命令，然后用Fdisk或其它软件进行分区格式化，但遗憾的是数据将全部丢失。

这里向大家推荐Fixmbr这款DOS下的小工具（可到http://download.pchome.net/utility/antivirus/av98/6967.html下载）。它会自动检查硬盘分区表结构，经过用户确认后就开始自动修复。与Fdisk/mbr命令相比，Fixmbr具有更好的效果，很多Fdisk/mbr命令不能解决的分区表问题都能被它轻松搞定，且不破坏系统原有的数据。此外，上面介绍的DiskGenius软件、著名的FinalData软件和许多杀毒软件附带的硬盘修复工具也提供了自动修复硬盘分区表的功能，要切记，修复之前一定要先用软件的分区表备份功能，将该硬盘分区表的数据备份到软盘、闪盘或其他硬盘，以便修复失败时恢复到原始状态。

免费午餐——硬盘专用软件

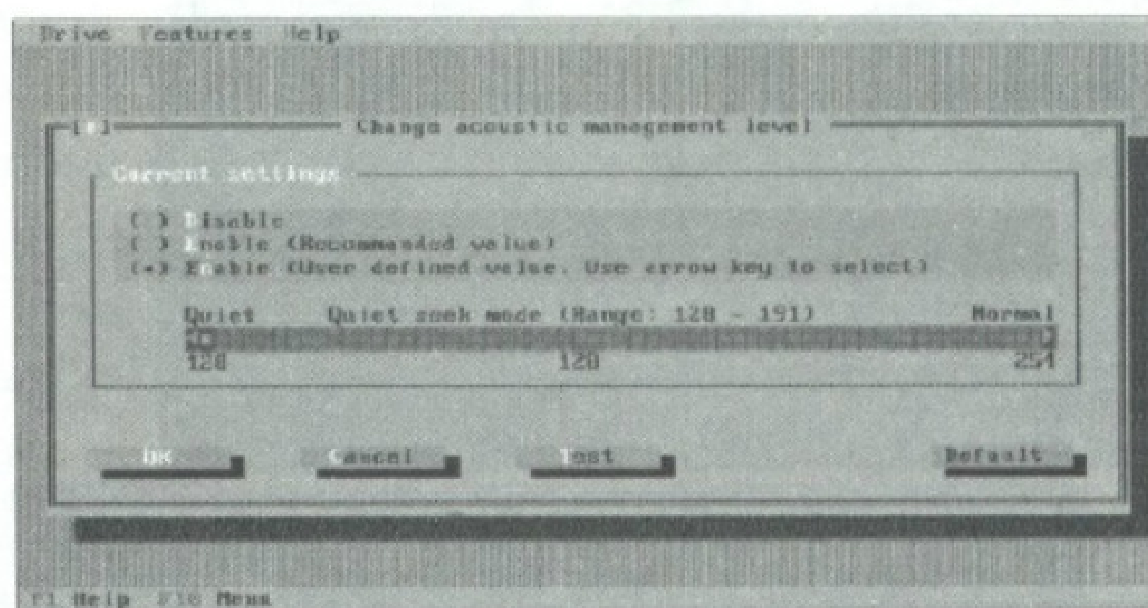
编者注：以下大部分硬盘专用软件均可到各硬盘厂商的官方网站下载，或者到驱动之家（www.mydrivers.com）网站下载。

IBM/HITACHI（日立）篇

（1）硬盘消声器——Feature Tool

硬盘工作噪声很让人讨厌，尤其是寻道时的“咔哒”声。但为保证硬盘性能，也不得不委屈一下我们的耳朵。而IBM Feature Tool能开启IBM/日立（后者已收购IBM的硬盘部门）硬盘的自动声音管理功能，用户可将硬盘在两种工作模式下来回切换：一种是低噪声的安静模式，另一种是高性能的正常模式。

Feature Tool在Windows下安装，但它会自动将所需文件写入一张软盘。如果你想使用Feature Tool，就必须用这张软盘来启动机器，此后系统会自动进入程序菜单，其中“Change Acoustic Level（改变声音模式）”选项是最显眼的，大家可在



安静模式和正常模式之间取一个合适的数值。使用这项工具后，硬盘工作噪声会小很多，尤其是在寻道时；不过此时硬盘的速度减慢了，从Winbench99的测试成绩看，约有5%左右的性能牺牲。

（2）万能测试工具——Drive Fitness Test

IBM的DFT技术能通过程序访问硬盘中的DFT微代码，对硬盘的完好性进行检验。这些微代码会自动记录重要的硬盘错误事件，如硬盘错误、所有重新分配过的扇区历史记录等。DFT软件提供了“快速检测”和“表面完全扫描”功能，可检测硬盘的错误历史、检验执行检验功能、读取及分析硬盘的错误历史、检验S.M.A.R.T等功能。

其中“快速检测”是用每个磁头进行读/写检测和扫描前500kB的扇区（引导程序保存在此部分扇区），完成一次快速检测所需要的时间不超过2分钟，它可检查出90%的错误。“表面完全扫描”功能则会对硬盘介质表面每个扇区的数据完整性进行检测，完成一次扫描需15～20分钟（不同容量的硬盘完成诊断的时间不同）。当你怀疑自己的硬盘表面存在故障时，可用这种方法对其进行扫描。

DFT程序只能在DOS模式下运行，程序诊断完成后可能给出以下4种结果：

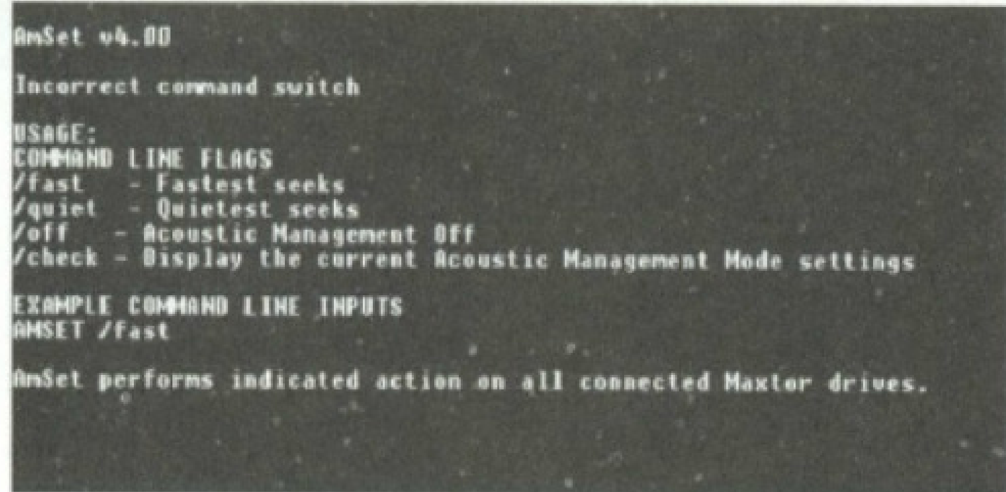
- 硬盘有坏扇区
- 硬盘已由于震动而损坏
- 硬盘将要衰减
- 硬盘可正常使用，不需要进行返修或换盘

可根据提示的结果选择自己的处理方法，如果出现隐患最好尽快备份数据。需要注意，由于DFT需要S.M.A.R.T功能支持，因此一定要在主板BIOS设置中打开这项功能。

Maxtor（迈拓）篇

（1）吸音海绵——AMSET

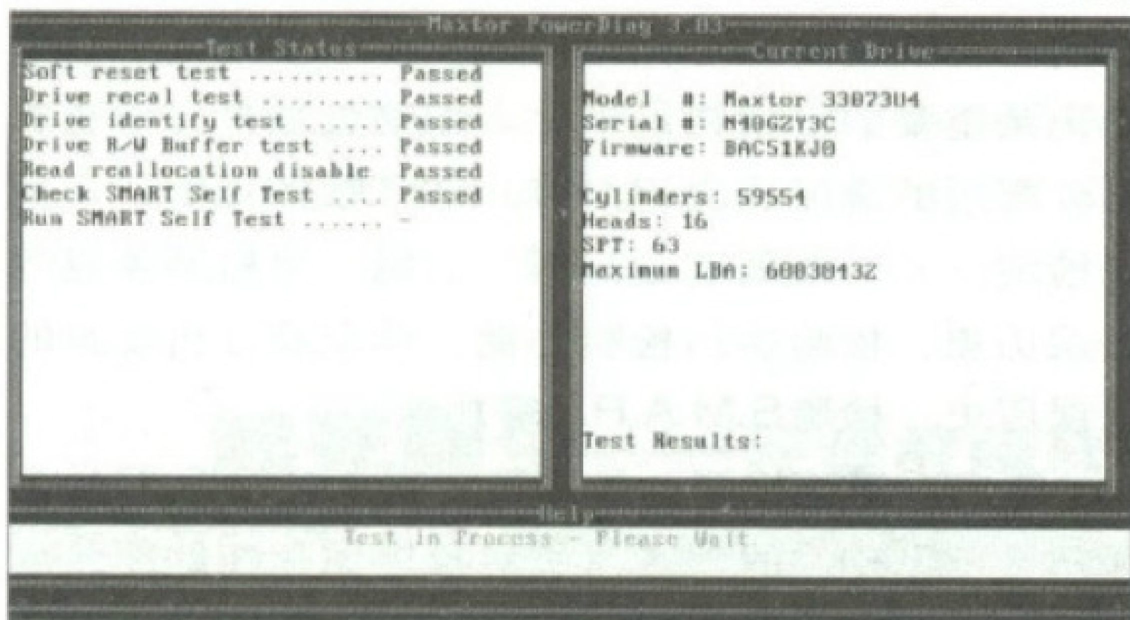
这是一款类似IBM Feature Tool的工具，它也可在很大程度上降低硬盘噪声，但同样要牺牲一定性能。它按控制程度分为Quiet和Fast两个级别，如果选择Quiet，磁盘将进入安静寻道模式，此时噪声明显减小，磁盘性能大幅度下降；如果选择Fast，磁盘将进入快速寻道模式，此时噪声有所减小，磁



盘性能有较小幅下降。Acoustic Management的主执行文件是amset.exe，它拥有4个命令参数：输入"amset.exe /quiet"时切入Quiet模式；输入"amset.exe /fast"切入Fast模式；输入"amset.exe /off"可关闭降噪功能，此时硬盘性能最高但噪声最大；输入"amset.exe /check"可查看当前硬盘降噪功能的运作状态。

(2) JS的天敌——Maxtor PowerDiag

现在买硬盘总是让人不放心，不少代理商都暗中将一些返修产品通过低格程序简单处理之后卖给用户。如果大家买Maxtor硬盘时使用这款工具，一定能避免这种情况的出现。因为Maxtor

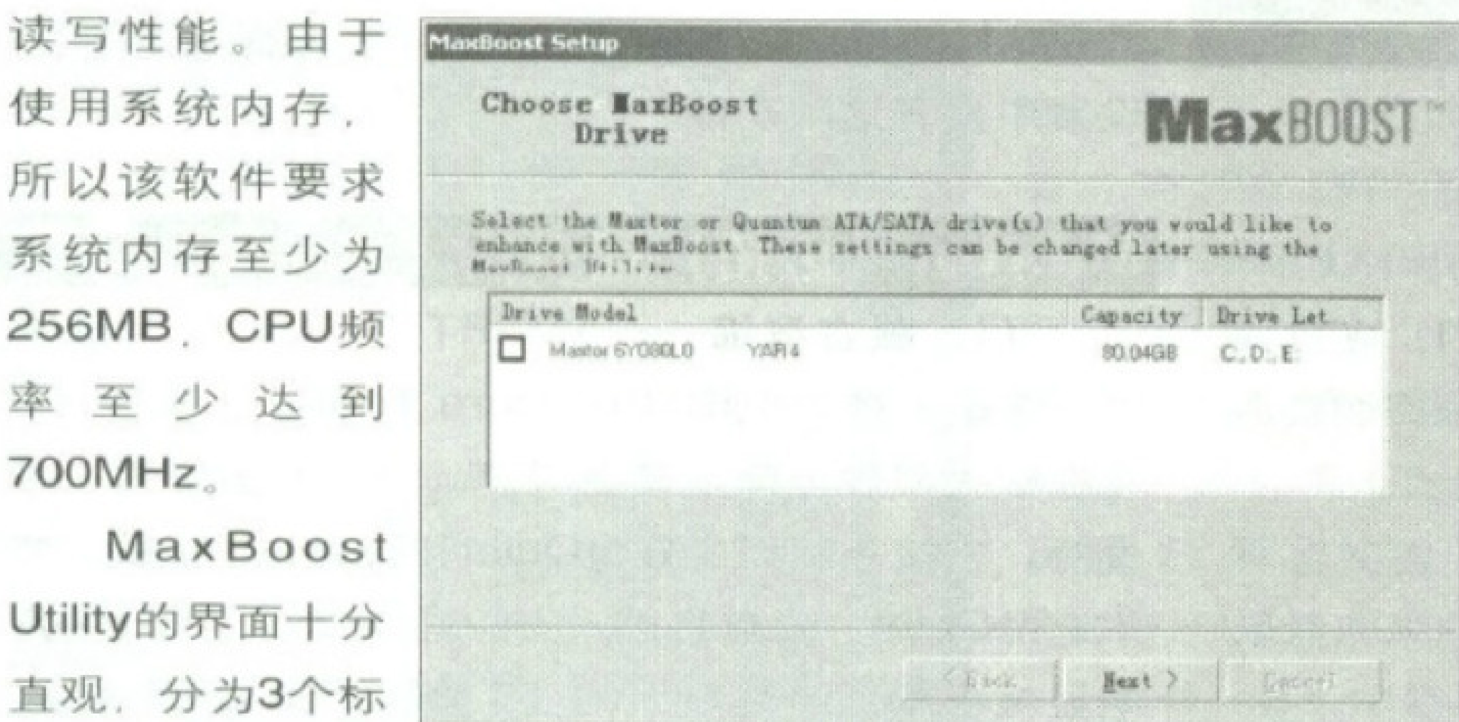


PowerDiag不像ScanDisk那样简单地检测坏道，而是对硬盘的底层进行测试，所以该硬盘有任何问题都可检测出来。当然，你也可用这款软件来检验自己的Maxtor硬盘是否坏了，推荐每位使用Maxtor硬盘的用户都配备这款工具。

(3) 享用免费午餐：MaxBoost硬盘加速软件

Maxtor为其硬盘开发专用的MaxBoost磁盘加速软件，据称可提升60%的磁盘性能。在软件加速技术方面，Intel的IAA磁盘加速驱动可谓是一个成功的典范，从这一角度而言，MaxBoost也可看成是一款磁盘驱动，只不过它具有更强的针对性，只能在较后期的迈拓或昆腾品牌硬盘上使用。

MaxBoost可在Win2000/XP下使用，其主要作用是替换操作系统内核的底层磁盘驱动，在系统内存中开辟一块高速缓冲区域，起到在和总线交换数据之前的预读和缓冲作用。它能针对不同应用软件的情况，智能地从系统内存中开辟适当的缓存，从而提升硬盘读写性能。由于使用系统内存，所以该软件要求系统内存至少为256MB，CPU频率至少达到700MHz。



选择需要优化的硬盘

MaxBoost Utility的界面十分直观，分为3个标签：General Setting、Benchmarking Tools及Advanced Options。其中前两个选项可不必在意，General Setting仅列举所有能检测到的迈拓或昆腾硬盘；而Benchmarking Tools是一个磁盘性能测试软件，既然MaxBoost本身就是加速驱动，那么哪有自己既当运动员又当裁判的道理，要测试的话还是用第三方软件吧。

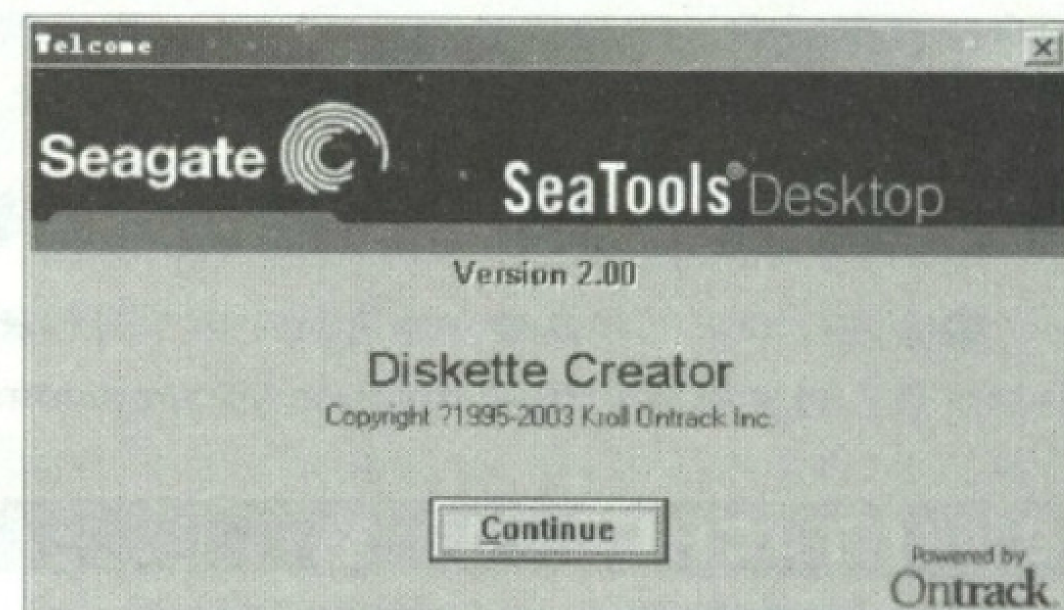
在Advanced Options标签栏中，我们可设置缓存区域大小，根据硬盘数量和系统物理内存的大小，允许选择16MB和32MB两项。使用更多内存作为缓存会使系统的整体性能受到影响，特别是在内存容量本身不足或同时使用多个硬盘的情况下。对此MaxBoost也有充分预计，严格规定了不同硬盘数量对应的最低物理内存需求。

Maxtor硬盘数量/系统总内存		256MB	384MB	512MB	768MB或更高
对应缓存大小	1	16MB	16MB	32MB	32MB
	2	不支持	16MB	16MB	32MB
	3	不支持	不支持	16MB	16MB
	4	不支持	不支持	不支持	16MB

至于MaxBoost的实际效果嘛，或许其60%的性能提升仅仅是一句口号，但在一些应用中，15%左右的提升幅度还是可保障的。最后要提醒大家，如果你使用整合主板，那么MaxBoost会因为内置显卡占用部分内存，而拒绝配置标准容量的磁盘缓存。在这种情况下，可先安装足够多的内存（如768MB以上），然后将磁盘缓存设置在32MB。当内存改回原始值时，MaxBoost并不会罢工。

Seagate（希捷）篇

（1）最快的故障检测工具——SeaTools Disc Diagnostic



SeaTools中的物理测试不受操作系统限制，可全面检测Seagate的各种硬盘，不会放过任何物理缺陷，但它有一个限制让人很头痛——它竟然只能支持FAT/FAT32文件结构，不适用于NTFS分区。

SeaTools的诊断项目有Short Diagnostic（简短测试）、Extended Diagnostic（扩展测试）、Generic Diagnostic（普遍测试）等3项，其中

（下转84页）

PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

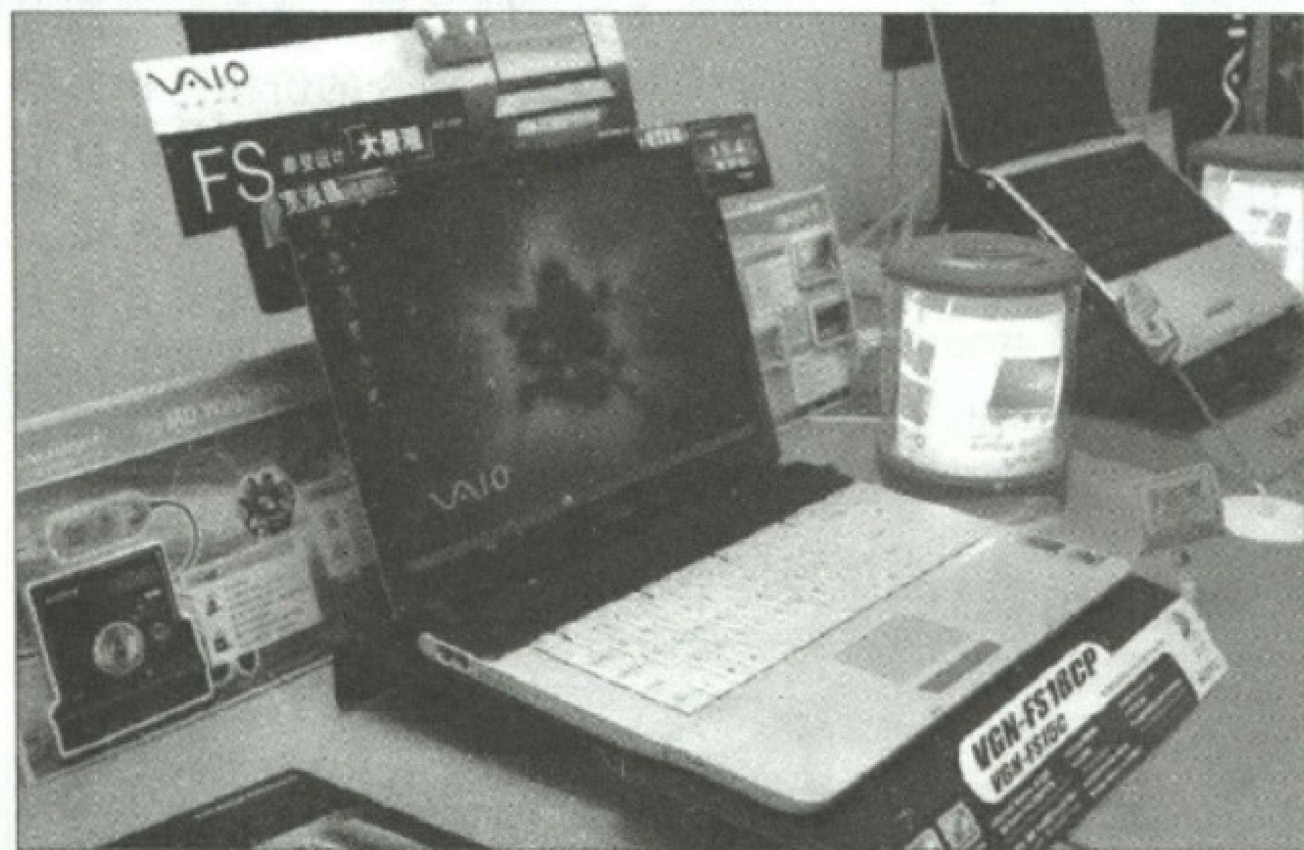
近期市场动态与产品热点

随着Intel发布新一代迅驰技术——Sonoma，近期Sonoma几乎完全主导了笔记本市场的潮流。春节过后各大笔记本电脑厂商的Sonoma产品相继上市，其中不乏低价上市的较高性价比机型，这给旧版迅驰机型造成不小冲击。市场中不少旧版迅驰笔记本逐步降价，个别机型甚至出现大幅度的“价崩”现象。相对来说，DIY市场的热点则更多地集中在液晶显示器的疯狂降价中……

笔记本市场

——Sonoma大红大紫

在目前的Sonoma机型中，最受关注的是索尼在2月中旬上市的一款家用产品FS15C。它采用炫目的珍珠白设计，外形高雅大方；配置方面采用Pentium-M 730（1.6GHz），搭配i915PM芯片组，512MB DDR内存、40GB硬盘、内置Combo光驱及GeForce6200 PCI-E显卡（128MB显存）等，也都是时下非常主流的配置。此外，作为一款定位家用影音娱乐的机型，FS15C采用了15.4英寸的（WXGA，1280×800）液晶宽屏，同时内置802.11b/802.11g无线网及Intel PRO/Wireless 2200BG网卡，预装了Windows XP Home系统，并附带多种多媒体编辑软件。可以说，在目前所有上市的Sonoma机型中，这款万元出头的索尼FS15C是一款兼顾了外观、品牌及性能的机型。



索尼FS15C

其他品牌方面，惠普近日带来了不错的消息，新发布的nc6120以11 900元的相对低价上市，虽然配置方面做了很大精简，但凭借惠普的知名度，还是吸引了众多眼球；戴尔的Sonoma机型InspironTM 6000的价格没太大变化，还在11000元左右。


HP nc6120

华硕的主力商务机型V6V是一款性能强悍、外观精美的高端Sonoma机型，其性能基本能应对大部分行业的应用需求，可惜价格并不便宜，目前市场报价在19000元左右。三星的X20在节后上市，保持了三星一贯做工精致的作风，市场价格约为14500元。Acer的TravelMate 8100也是一款15.4英寸的宽屏产品，17000元的上市价格跟其他产品相比显得略偏高。沉寂了好久的IBM方面，日前传出一个不错的消息：R系列即将推出一款超低价格的Sonoma机型，外观类似于R50系列，上市价格初定在12000元左右，值得期待。


华硕V6V

CPU——价格小幅攀升

农历春节前Intel处理器的价格是直线攀升，大部分产品的价格都比1月份都要高出40～150元，一些中高端P4处理器缺货现象非常严重。春节后Intel处理器的价格开始渐渐回落，但直到3月初整体价位依然偏高。AMD方面，Socket754 Sempron处理器的上市，代表着AMD已下决心彻底放弃SocketA接口，只不过这种变化反映到市场上还需要较为漫长的过程。2月份AMD中低端处理器的价格和Intel一样疯狂飙

升，不过中高端的Athlon 64系列则有不同程度下降，处理器市场近期还将稳定在高位，4月初才有可能出现大幅回落。

内存——购买时机已到

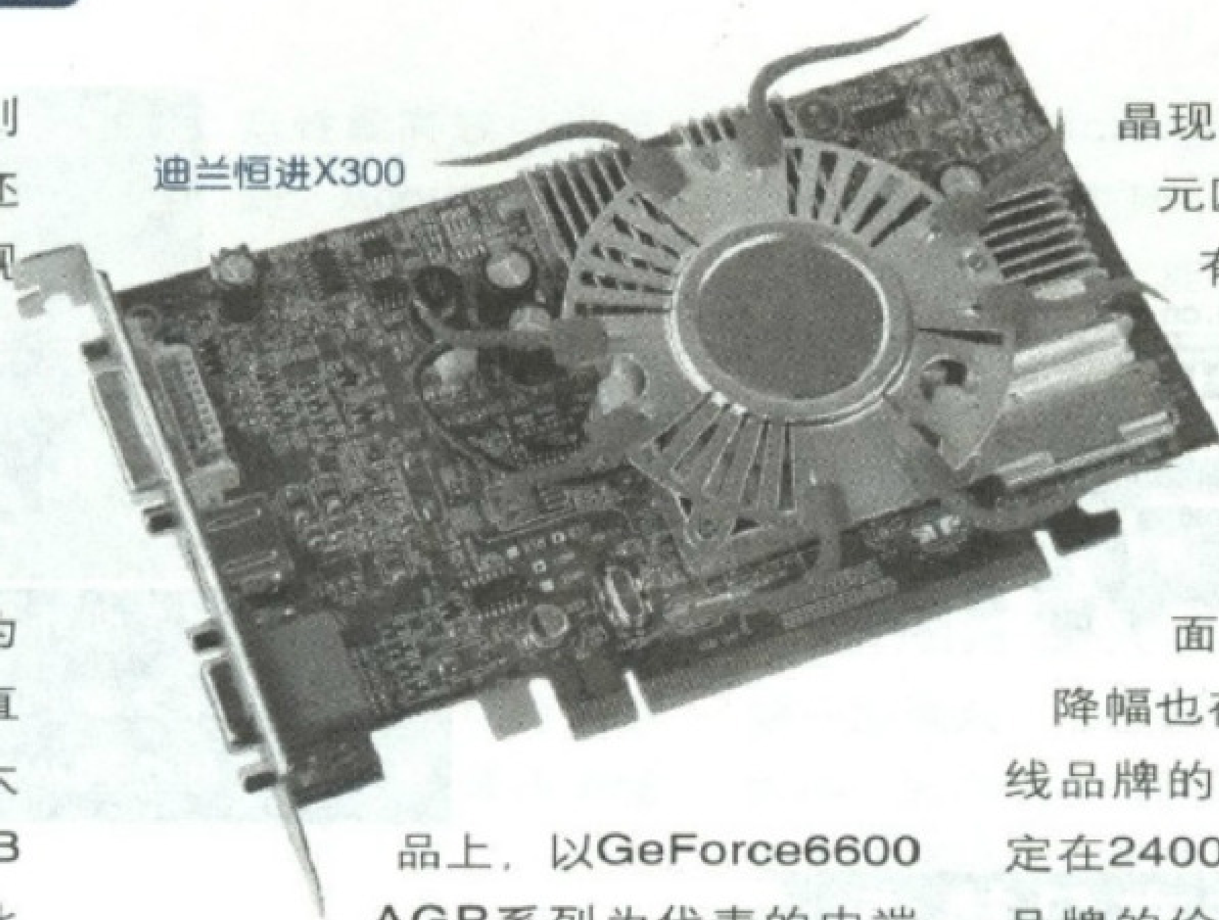
今年的情况和往年同期相比较为反常。自春节前开始，内存市场一直处于持续下跌的状态，以出货量较大的现代兼容内存为例，256MB DDR400目前已跌至220元左右，比1月底至少有40～50元的跌幅，而512MB DDR400则跌破500元大关，3月初报价仅为480元。目前市场中主流各品牌256MB DDR系列内存的价格都已维持在300元以内，而512MB DDR则在500元左右徘徊。据国外一些IC交易市场的情况看，内存颗粒的价位依然比较疲软，近期没有明显反弹迹象，内存市场的整体价位也已处于近一年多以来的最低谷，可以说现在是非常好的购买时机。

硬盘——平淡无奇

希捷新的7200.8系列硬盘上市了，但400GB产品近4000元的天价显然令普通的DIY用户难以接受，虽然超大容量硬盘将是未来发展的趋势，但至少现在80～160GB产品依然还是市场主流。近期硬盘市场依然比较疲软，除80GB IDE硬盘在元宵节后有轻微反弹外，大部分产品的价格都处在不断下滑的状态，西部数据的WD 1200BB甚至一度跌破600元大关，性价比非常突出。和3.5英寸硬盘相比，2.5英寸的笔记本硬盘下跌也比较明显，20GB在2月份首次跌破500元大关，而30GB的报价仅比20GB多5元钱；由此看来，笔记本硬盘向大容量发展也已成为趋势，20GB产品基本上会被淘汰，40GB、60GB甚至80GB的产品将会成为市场主流。

显卡——新老交替期

节后的显卡市场热点主要集中在新


迪兰恒进X300

品上，以GeForce6600 AGP系列为代表的中端显卡已在市场上大量销售，完全取代了上一代的GeForceFX 5900 XT等中端显卡的地位，依旧延续高性价比路线；面对低端市场的GeForce6200 AGP也初露端倪，很可能成为未来低端市场上FX5200的接班人。高端显卡方面，GeForce6800系列依旧强悍，不过现在的价格普遍在2000元以上，接受程度不高。ATI方面，800元以下市场已成为RADEON 9550的天下，再加上RADEON 9200系列的超低价格，ATI基本掌控了中低端显卡市场；中高端方面ATI则以RADEON 9800系列来支撑，且价格十分坚挺，与GeForce6600GT AGP版价格相当；有传言RADEON X700 AGP也会在近期上市。

在新一代PCI-E接口平台上，两家显示芯片大厂的竞争也比较激烈。目前来看，低端方面的RADEON X300很被看好，延续了RADEON 9550的超频优点，且价格相对便宜，大众接受起来比较容易；而X700系列定位较高，同对手6600系列相比性价比并不算高。而目前比较容易让人接受的PCI-E显卡应该是GeForce6600，在NVIDIA方面看来，这款产品的性价比和市场接受程度都比较高。

液晶——价格狂跌，大屏也疯狂

液晶市场在经历了年前的大动荡后，年后依旧不平静，以飞利浦、三星为首的一线品牌开始大幅度调整，以前动辄7000～8000元的19英寸液晶现在全线降到了4000～4500元区间，降价程度之大历年少有；而个别二线品牌的19英寸液晶已下探到2500元左右的超低价格，其他品牌基本上稳定在3000～3500元左右。另一方面，高端17英寸液晶的价格降幅也在千元以上，就目前来看一线品牌的17英寸液晶显示器基本稳定在2400～2800元之间，而二三线品牌的价格多在2000～2400元之间。对于更小尺寸的15英寸产品来

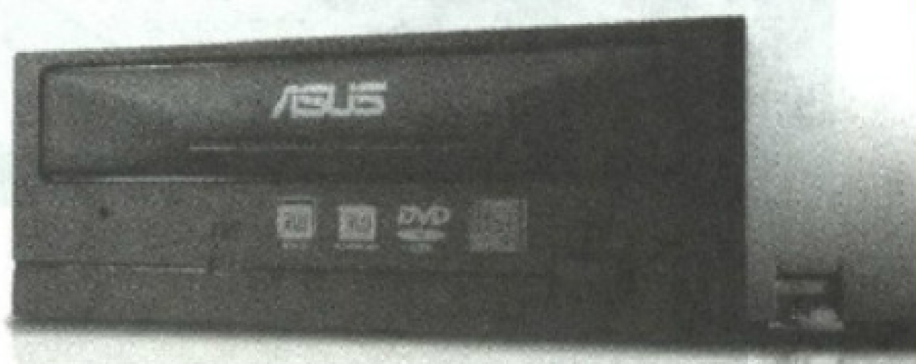


飞利浦190P5

说，一线品牌的价格已跌入2000元大关，而个别中小品牌甚至报出了14XX元的超低价格，在这个价位上，传统CRT纯平显示器的生存空间显得越来越狭窄。

DVD刻录机——进入普及

DVD刻录机已成为了现在市场上广受关注的存储产品，过去高高在上的DVD刻录机，如今的价格已相当平民化，基本上双16×的DVD刻录机价格在550～700元之间，以先锋、NEC、华硕、明基、飞利浦等几个大品牌为主；而一些支持双层16×刻录的产品会更贵一些，就目前来看没有购买的必要，毕竟目前相关盘片的价格还不便宜。



驱动热报

1 **Intel：** Intel芯片组驱动最新6.3.0.1008官方正式版For Win98SE/Me/2000/XP（2005年3月3日发布）。即使是最新的操作系统也无法做到完全识别新的芯片组，想要解决该问题并发挥出新硬件的最佳性能，就需要安装Intel Chipset Software Installation Utility驱动，它能识别Intel出品的芯片组，并自动安装相应的Inf文件以发挥芯片组的功能，例如对AGP、SATA、USB、IDE/ATA100的支持等；新的6.3.0.1008版能正确显示915GL/PL/910GL系列芯片组的名称。

2 **NVIDIA：** NVIDIA GeForce3、GeForce4、GeForceFX、GeForce6系列显卡最新ForceWare驱动71.84 Beta版For Win2000/XP（2005年3月3日发布）。本次发布的仍是测试版本，而不是正式版的7系列驱动，但还是加入了众多新特性，并针对GeForce4/FX/6系列显卡修正了一些热点Bug，推荐喜欢追新的NVIDIA芯片显卡用户试用。

3 **S3：** S3 DeltaChrome系列显示芯片最新驱动6.14.10.1853-15.13.04h1官方正式版For Win2000/XP（2005年3月4日发布），只支持DeltaChromeS8（8E00）、DeltaChromeX9m（8E01）、DeltaChromeS4（8E04）的显示核心。本驱动修正了执行一些主流游戏可能存在的问题；增强了驱动性能，升级了部分实用工具的版本，并通过了微软WHQL认证，相信在稳定性与兼容性方面会有更出色的表现。

硬件工具速递

Hitachi： 日立（IBM）硬盘Feature Tool工具最新1.97版For Win9X/NT4/2000/XP/DOS（2005年3月2日发布），可支持日立Deskstar和Travelstar系列硬盘，其主要功能有：可开启或关闭硬盘的预读和写缓存功能；切换自动声音管理功能模式；支持转换硬盘的UDMA模式；可显示硬盘驱动器的温度；对SATA硬盘进行配置等。1.97版主要增加了对最新型号硬盘的支持和SATA硬盘的设置功能。

本栏目驱动程序和硬件工具信息由驱动之家网站（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2005年3月9日）。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
笔记本电脑	IBM	R50e 48C	8300
	IBM	X40 6KC	16800
	惠普	nc6120/nx9040	11900/9300
	东芝	R150（赛扬M）	13800
	索尼	VGN-FS15	12888
	富士通	S2010	9400
	宏基	TravelMate8100	16900
	华硕	V6V	18900
	联想	S820/旭日150	8500/6400
CPU	Pentium 4	2.0G/2.8C（散装）	900/1520
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C GHz（盒装）	1410/1640
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.8/2.0/2.4GHz	275/450/475/565
	AMD Athlon 64	2800+/3000+（盒装）	1010/1260
	AMD Sempron（盒装）	2400+/2500+/2600+/3100+	530/620/缺货/缺货
	AMD Sempron（散装）	2200+/2300+	410/缺货
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	145/315
	现代	DDR400 256/512MB	215/405
	Kingmax	DDR400 256/512MB	245/490
	宇瞻	DDR400 256/512MB	260/525
	金士顿	DDR400 256/512MB	260/530
硬盘	迈拓 金钻9代三年盒装	80GB/120GB	535/675
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	460/520/缺货
	西部数据	2000JB/2500JB	890/1300
	希捷 酷鱼7200.7	40GB/80GB/120GB	440/530/625
	日立 笔记本硬盘	20/30/40GB	495/500/550
主板	华硕	K8V SE Deluxe/K8V-X（K8T800）	1270/699
	微星	K8N Neo-Platium（nForce3 250GB）/KT6-V（KT600）	870/490
	技嘉	8IG1000-G（865G）/GA-7S748-L（SiS748）	780/440
	升技	IS7-V（848P）/NF7（nForce2）	590/499
	磐正	EP-4PCA3I（875P）/EP-8RDAE（nForce2）	800/430
	七彩虹	C.865PE 黄金战士/C.KT600-R（KT600）	600/490
	丽台	K8N（nForce3）/K7NCR18GM（nForce2）	750/490
	昂达	915PN（915P）/NK7U（nForce2）	890/560
	硕泰克	85DR3-C（845PE）/KT600-C1（KT600）	500/399
显卡	华硕	A9550GE TD-128MB（R9550）	599
	微星	RX9550-TD128/RX9550SE-TD128 128bit	548/669
	丽台	A6600TD/PX6200 TC 16MB	1180/570
	艾尔莎	X60 XT/955FX	1790/599
	旌宇	GeForce6600GT AGP/PCI-E	1690/1690
	蓝宝石	All-In-Wonder 9800SE/X300 128MB	1690/790
	迪兰恒进	X600Pro 256MB/X300 PCI-E	1290/690
	天扬	ATW9800SE/R9800SE	1490/1290
显示器	三星LCD	152X/510T/710V/710N	2290/2250/2580/2690
	三星CRT	783MB/785MB/793MB/795MB	1180/1240/1070/1130
	飞利浦LCD	150S5/150C5/170S5/190s5	1999/2025/2499/3888
	飞利浦CRT	107S6/107T6/107C6/107P5	890/1080/1150/1350
	LG LCD	L1515S/L1530S/L1715S/L1730S	1999/2380/2480/2880
	LG CRT	T710S/F720B/T710pH/T910B	998/1098/1205/1999
	AOC LCD	151V/152V/171S/172S	1699/1846/1999/2188
	AOC CRT	C776/B787/B779/B789	899/999/1050/1150
音箱	漫步者	R1900T Ⅲ/R1900T Ⅱ/X500	530/350/310
	轻骑兵	C3700/V23/B2288	210/665/125
	冲击波	SC-2103/SB-2000/SC-2107	165/375/180
散热器	Thermaltake（TT）	Mini Tower	255
	Cooler Master	6H53B-99/7H53B-99/7H53B-01	40/45/50
	AVC	劲冷战士/银骑士/狂风战士	70/65/100
光驱与刻录机	先锋DVD刻录机	DVR-108XL（双16+D9送盘）	680
	华硕DVD刻录机	DRW-1604P（双16+D9）	749
	浦科特DVD刻录机	716A（双16+D9）	1080
	索尼CD刻录机	CRX230A（52X）	290

注： 以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2005年3月9日。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



问题交流

声卡使用问题集

四川 龚胜

目前几乎所有主板上都集成了声卡，不少朋友对声卡似乎不太关心了。其实真正的游戏及音乐发烧友在声卡的选择和使用上决不会马虎的。也有不少朋友来信问到声卡方面的相关问题。这里集中解答。

问：请问声卡的基本工作原理是怎样的？声卡与内存之间是如何传送数据的？这种传送方式的主要特点是什么？

答： 通常声卡功能分录音和放音两部分录音就是把话筒、线路、CD光盘等外部音频信号保存下来。声卡所要做的工作是将这些声音信号进行模/数转换，即将这些高低不同的振幅用相应的数字串表示出来，然后进行采样，即用一个固定的频率从这个连续的声波中选取间隔相同的点，把这些点的振幅所对应的数字信号保存下来。于是连续的声音信号就变成了数字信号，从而用数字的形式将声音信号保存下来。声卡放音则反过来，对数字化声音信号进行数/模转换，把这些间断的数字信号还原成连续的模拟声音波形，然后推动喇叭发出声音。

声卡与内存之间采用DMA方式传送数据，不需要通过CPU。这种传送方式最大特点是可少占用CPU，以便让CPU有更多的时间去处理其他事情。输出声音信号时，将声音数据直接从主内存传向声卡缓冲区，进行数/模转换后再送至音频放大器，最后到扬声器发声。但这种方式也有其弱点，就是容易与硬盘等其他也采用DMA方式传送数据的设备发生冲突，从而导致出现爆音。

问：我的电脑最近出现了故障，就是主板集成声卡发声正常，但却无法进行录音，不知原因何在？如何处理？

答： 目前所有声卡都是全双工声卡，录音部分单独损坏几率非常小。出现无法录音的情况，首先请检查MIC工作是否正常，且是否连接“麦克风输入”插孔，然后双击任务栏上的“小喇叭”图标，选择菜单上的“属性”→“录音”，看看各项设置是否正确，尤其是MIC没有被设置成静音，且音量调整适中。

接下来在“控制面板”→“多媒体”→“设备”中调整“混合器设备”和“线路输入设备”，把它们设为“使用”状态。然后到“控制面板”→“多媒体”→“音频”→“录音首选设备”，点击那个麦克风小图标就可进入“录音控制”了，在这里可预设好需要的录音通道，随后就可使用录音功能了。如果仍有问题的话，请试试将声卡驱动删除后重装。当然也可能是因为声卡无法推动高档的录音设备导致，可更换一个低档的MIC来尝试。

问：请问电脑上的集成声卡为何在播放任何音频文件时都出现类似快进效果，而且无法实现产品标明的四声道效果？另外在执行网络聊天程序时，为什么声音断断续续？

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《工人物语——先王的遗产》问题集

问：在游戏中是否有必要进行贸易，要如何进行贸易？

答： 可用你多余的某类资源换取你急需的资源，所以贸易是必须的。要贸易就先造一个市场，进入后点击一个兑换窗口，上面那个是你要得到的东西，下面是兑换它所消耗的各种物资数量，1是兑换金币，2是兑换黏土，3是兑换木头，4是兑换石头，5是兑换铁，6是兑换硫磺，决定数量后点✓就可兑换了。

问：我用Dario玩到了第3关，敌人全灭了，然后走到一处闸门，有2个士兵，但都不让我过去，也不开门，去找那个主教，也没什么反应。我已在那个箭头点盖了2座塔，还是没什么反应。这是怎么回事？

答： 如果没记错任务的话，应该要的两座塔是箭塔，要把岸望台升一级才行！

问：在第5关，和村长对话接到消灭盗贼的任务，然后就不知道怎么办了！

答： 盗贼在西南的瀑布前，先进攻堕落者营地，拿到开启盗贼团大门的钥匙，在瀑布前碰到女盗贼Ari并了解她的一些经历，然后帮村长建一座大学，最后找Leonardo建天气控制器。

答：第一个问题通常是出在设置和驱动上。如果电脑正在超频使用，首先应该降低频率，然后关闭声卡的加速功能，如果这样还不行，应该寻找主板和声卡的补丁以及新驱动程序。安装操作系统后，一定要首先安装最新的主板驱动程序，再安装声卡驱动。

很多集成声卡都是通过软件模拟出四声道，只是简单地将前置音箱的声音复制到后置音箱上，这样在播放MP3或者听CD时都是四声道，而在进行3D游戏或播放DVD时效果就不明显了。至于在网络语音聊天时，声音断断续续，其实与声卡无关，通常是因为网络带宽不足导致。

问：我想请教几个声卡专业名词的含义，就是什么是波表合成和DLS技术？什么是S/PDIF输出接口？起什么作用？

答：波表合成（WaveTable）技术，即通过对乐器的所有声音、声调进行取样并记录下来，然后在MIDI回放时根据MIDI文件记录的乐曲变化，对已记录的波表进行提取音乐信息，加工回放出来。DLS的英文全称是DownLoadable Sample，中文意思为"可供下载的采样音色库"，音色库储存在磁盘中，在播放MIDI时调入系统内存之中，由声卡自己的音频处理芯片进行合成并且回放，这样大大降低了播放MIDI时的CPU占用率，并且这种音色库可由用户任意且随时进行更新，并且通过软件进行编辑。

S/PDIF（Sony/Philips Digital Inter Face）是索尼和飞利浦共同制定的一个数字音频输入/输出标准。S/PDIF接口可有效抑制因模拟连接所带来的噪声影响，使信噪比可高达120dB，同时可减少模数—数模转换和电压不稳引起的信号损失。通过S/PDIF接口传输数码音频信号已成为新型PCI声卡的特点之一，配合带光纤多路数字输入的有源音箱，音质能获得很大提升。

问：本人买了一块磐正8KTA4主板，厂商宣传说主板上集成了C-Media8738四声道声卡，可买回来一看，发现这块主板和其他主板一样，只有3个插孔：一个音频输入孔、一个音频输出孔、一个麦克风插孔。请问怎样实现四声道输出呢？

答：磐正8KTA4主板的集成声卡采用了特殊设计，在遵循PC99规范的基础上通过3个插孔实现四声道输出，其集成的CMI8738声卡支持音频输入/输出接口共享功能，利用软件可设置声卡的LINE IN接口功能，当使用四声道输出时，可充当后置音箱输出接口，同时也可设置成为声音信号输入接口，因此可很方便地集成在ATX规格的主板上。磐正的其他系列如3SPA4、3VCA4都集成了CMI8738四声道声卡，并采用了同样的连接方法。

如果你使用2.1音箱+普通音箱的搭配，则2.1音箱接在LINE OUT上作前置音箱，普通音箱接在LINE IN上作后置音箱。再插入随板光盘，点击Audio Driver，选择4 Channal Series Drivers，安装四声道驱动，关机。在LINE OUT中插入前置音箱接头，在LINE IN中插入两个后置音箱接头，开机就可获得四声道了。CMI8738声卡能模拟出中置音箱的效果，仿佛真的有中置音箱一样，播放效果接近杜比数码环境音效。

问：我是名游戏爱好者，感觉主板集成声卡的效果不佳，打算买一块独立声卡，请问选购声卡主要应注意哪几方面的问题？

答：和选购显卡类似，首先要注意声卡采用的主芯片，一款好的声卡需要具备一个强劲动力的"芯"，比如创新的EMU10K1就是一款性能强劲的音频处理芯片，其次还有Formdemedia的FM801、Aureal的VORTEX2、Ess的Canyon 3D以及YAMAHA 744等，也算得上是较为出色的音频芯片。

其次，判断声卡性能优劣要从性能指标来判断。通常我们为了使音乐能更加完美细腻地回放出来，都要求声卡支持的复音数越大越好，支持的采样频率越大越好，当然还必须具备波表合成功能，这都是声卡音质的重要因素。此外，在选购声卡时，还应注意是否提供了更多的I/

问：在洪水那一关（应该是第6关吧）怎么找那个商人的钥匙呀？进不了那个隐藏的门，这可怎么办？

答：你拿到那个任务后，前一关最后加入的女贼Ari会加入你的队伍，你控制她走到地方基地下面山道上（对方会有攻击部队从那里通过，注意保护），也可用她的第一个技能隐身，那里山上有2团蓝色的火焰就是秘密入口的位置，只有这个女贼可进去。进去后在敌人基地里搜索箱子可找到钥匙，有不少箱子是空的假箱，真箱子应该在营寨东北边。

问：第7关受铁匠委托，在教堂后面的亡妻坟墓找到戒指，回来还戒指可得到铁矿一座，戒指到底在哪里啊？

答：就在上面靠近水边的一座坟墓上找到，是不是你没和附近的铁匠对话呀？

问：第9关是不是一开始保护一个骑兵回左上角的城，然后派个人去右下角找做大水机的说话，说完话好像是叫你去放水还是怎么的就卡住了，然后就不知道该干什么了，反正派人上去，没反应，后来一大堆敌军杀到就Game Over了，这可怎么办？

答：保护骑兵这关其实不难，关键是以最快的速度攀科技，不用建什么部队，然后去救leonardo，不一会后两边的敌人就会开始最后的进攻，这时会提示可建造天气控制器了，而且开始倒计时20分钟，在这段时间里抓紧时间建造控制器。只要控制器把天气调整到夏天就行了，不用派部队去撞枪口，你的部队和他们的不是一个级别的。上面的盟友那两门炮很厉害，不用你费心，所以部队除了用来抢矿之外，根本没有什么用。

O接口，最好在具备前后声道输出的同时，兼备SPDIF OUT数字信号输出接口。最后，配套的软件最好能具备更多的有用的工具，提升声卡的使用价值。更加重要的是，应该提供不同平台的驱动程序，例如要有支持WinXP、Linux的驱动程序。

读者 鱼得水问：我的电脑进行软关机后，重新自动启动，请问这是怎么回事啊？我用Windows 2000系统，后来换了一块主板，没重装系统就成了这样，有什么办法解决啊？

答：首先必须确认你所更换的2块主板是否是同一个品牌一个芯片组型号的，如果有差异（如将Intel芯片组主板换成VIA芯片组的主板），建议你先在系统属性的设备管理器中看看和ACPI相关的驱动是否正常安装，你可试着及时更新一下主板芯片组的驱动程序，因为不同芯片组所需要的驱动程序不一样。如有必要的话，建议重新安装操作系统。此外你也可试着在主板的CMOS设置中，调整一下ACPI电源管理选项的参数看看（如设置为Enable或Disable）。这里还建议你去后换的主板的厂商网站下载更新主板BIOS版本（如果是BIOS文件的Bug问题）。如果是Windows 2000本身的Bug，那么安装相应的补丁应该能解决问题。

湖南 苏旅

读者 闪电蜗牛问：前两天突然要用到光驱，结果发现光驱居然弹不出来了，这是4年前买的品牌机器，请问有什么解决办法？如果要更换，**DVD-RW和COMBO刻录机有什么区别？**听说都是DVD刻录的。另外我的IE不能用了，双击图标没作用，想到控制面板里把它卸了，可里面却没有选项。下了个IE想装，却提示已有新版本安装无法继续，怎么办啊？

答：光驱不能正常开启的原因无非是其物理传动结构出现了故障，解决办法很简单，一般情况下光驱前面板下方都有一个小孔，其作用是在光驱出现弹出故障时将其强制弹出，你用牙签或针点击一下这个小孔即可。如果是光驱弹出按钮出现了问题，那么可使用软件的办法开启光驱，首先打开Windows桌面上的“我的电脑”，用鼠标右键点击光驱盘符，在出来的右键菜单中看到“弹出”选项，选择即可。如果上述办法无效，就只能打开机箱取出光驱打开修理一下了。

DVD刻录机和COMBO是两回事，前者可进行CD-R、CD-RW及DVD-R、DVD-RW盘片的读取及刻录，而后者除了可读取CD-R、CD-RW及DVD-R、DVD-RW盘片外，仅可刻录CD-R、CD-RW而不能刻录DVD-R、DVD-RW盘片。具体情况你可查看一下具体产品的相关信息。至于Internet Explorer不能卸载的问题，你可找寻一些专用的浏览器卸载软件，或者使用如下两种方法：1.打开“注册表编辑器”，找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Active Setup\Installed Components\{89820200-ECBD-11cf-8B85-00AA005B4383}]，将IsInstalled的DWORD值改为0就可以了。2.放入Windows XP安装盘，在“开始”→“运行”窗口键入“rundll32.exe setupapi,InstallHinfSection DefaultInstall 132 %windir%\Inf\ie.inf”。当然，你也可安装FireFox之类的第三方浏览器软件替代使用。

湖南 苏旅

读者 中子陀问：我的系统是Windows XP SP1，奇怪的是，只要玩《传奇》等游戏，**系统就开始变得很慢，此时CPU风扇狂转，噪声不小，而且系统提示CPU温度正在升高**。我用的是笔记本电脑，已使用金山毒霸等杀毒软件查杀，程序无法运行，上网也不能继续，系统似僵死了。唯有按电源关机重启。

答：笔记本电脑因为空间狭小，不利于散热，所以大

《死亡之屋3》问题集

问：游戏中都有哪些隐藏宝物啊？

答：游戏中的宝物有银币、金币、金蛤蟆、精灵、机器人和医药箱。除了医药箱可增加一格血外，其它宝物都是可获得加分的，这些东西通常都是藏在箱子、罐子、油桶一类的东西里，打碎这些东西它们就会掉落出来，有的宝物一枪就能打出分来，有的则要连打数枪，比如银币要连打十几枪才能得到最后的加分，机器人也是这样。最值得一提的就是在最后决战前的那扇门前，有一堆箱子，几乎每个箱子里都有东西，打到那里时千万不要错过机会呀。

问：为啥俺救人时总是失败呢？

答：那是因为你观察得还不够仔细呀，你看，在救人前游戏会暂停几秒，在好人的周围通常都会有好几个敌人，有的张牙舞爪，有的搂腰抱脚，但真正对好人有威胁的并不是所有的敌人。在游戏暂停的这几秒钟里，你会看到其中有几个敌人会变成闪烁的红色——对了，马上向他们猛烈开火吧，只要把这几个“红人儿”干掉，就算成功了，可加一格血哦。而另外几个在周围“装模作样儿”的，等解救完之后再收拾不迟。

问：我在游戏中有时能得到“GOOD”一类的评价，有时却没有，这是为什么？

答：游戏给你的评价只取决于你的反应时间，也就是说当敌人出现时你越快打死敌人评价就越高。这款

多安装有特制的散热材料并配有相应的风扇。由于制造成本的不同，一些高档的笔记本电脑在散热技术方面做得很好，不但外壳使用镁铝合金技术，而且还大量采用键盘对流散热、管导散热、智能温控散热、面板小孔散热等新技术。甚至不需要CPU风扇就可正常运转。相比之下，一些廉价的笔记本电脑在散热材料方面做得就不是那么用心了，它们大多没有采用新技术，也不使用镁铝合金的外壳，而是片面地强调内置CPU风扇的工作力度，这样随着系统高负荷的运转，也带来了笔记本电脑工作噪声的增加，应该说你的笔记本电脑出现的风扇噪声问题是正常的。当然，如果风扇噪声过大，有着不寻常的咔咔声，建议你及时找售后服务部门要求其检查笔记本电脑内部风扇结构，看看是否出现了问题。至于笔记本电脑执行大型3D游戏速度慢的问题，首先确认一下你的笔记本电脑配置如何，一般而言，低配置的笔记本电脑由于较低的CPU频率（如低频PⅢ、PⅡ CPU）、较低的内存（如小于128MB）、较慢的硬盘和显示卡性能，是不适合执行大型3D游戏的。当然，你也可安装新版的杀毒软件（注意病毒库更新到最新）查杀一下系统。

湖南 苏旅

读者 菜菜问：一打开BT，机器就会变得很慢，为什么啊？是不是网络服务商把BT封了？此外为什么有时我的699 ADSL Modem下载BT一快就会蓝屏？

答：BT软件下载出现速度慢的原因有很多。首先考虑电脑本身的硬件问题，如CPU主频速度过低、内存太小、硬盘速度过慢，这些都会导致高负荷使用的程序效率低下。从软件方面来看，如果操作系统的虚拟内存的参数设置太低，也会出现类似问题。还有一点就是网络方面，如某些网络服务运行商限制或禁止了BT软件的端口，那么使用起来就不会正常了，某些BT由于资源问题等原因，也会导致传输速度及系统变慢。

关于BT下载导致Windows蓝屏出错的问题，由型号判断你的Modem是不是USB 1.1低速接口的？如果是的话，就是硬件的问题了，因为本身USB 1.1设备的传输速率就不高（理想速率12Mbps，但实际情况下更低），大负荷的数据流量对USB 1.1接口的ADSL Modem要求很高，长时间工作使Modem本身不堪重负，极易导致USB设备出现问题。解决办法就是避免下载大负荷的数据流量，或改用网卡+ADSL Modem的网络接入方式。

湖南 苏旅

读者 白沙问：昨天关机以后正准备出去，这时电脑突然自动开机了（关机才几分钟的时间），后来用毒霸杀了一遍也没找到病毒，这是怎么回事？此外最近电脑桌面上总不停地弹出所谓的信使服务，都是广告，很讨厌啊！怎样不让弹出啊？

答：首先确认一下，你的电脑是否处于关机状态下？在Windows下设置的休眠等状态不能算真正的关机，在一定条件下可立刻复原。其次，电脑主板是不是设置了键盘开机功能？如果设置了而又触发了键盘的功能键，那么也会导致开机的。该功能可在主板BIOS的Power Management Setup（电源管理设置）之"kB Wakeup from S3/S4/S5"之类选项中设置（Enable为开启，Disable则是关闭）。最后注意一下电脑主板是否设置了定时开机或网络唤醒功能？该功能在主板BIOS的Power Management Setup（电源管理设置）之"Power on Date"、"Wakeup on Lan"之类的选项中设置，如果问题不能解决，你可看看是否是主板或电源出现了问题？至于Windows信使服务的打扰，你可将其手动关闭，解决办法是在控制面板的"计算机管理"选项中，找到"组件服务"的"服务"选项，将messenger服务停用就行了。此外，建议你及时安装网络防火墙，以免病毒木马的干扰。

湖南 苏旅

游戏和CS不同，你是否爆敌人的头与评价无关，与伤害力也无关，你打敌人哪里都一样，唯一讲究的就是反应要快，点击鼠标的速度也要尽可能达到最快才行。

《天使之谷2——威斯贝尔的迷》问题集

问：游戏速度有点慢，如何能加快一下？

答：只要按着Ctrl就可加速，对话、战斗、移动都可以。

问：把续章玩过一遍后感觉有很多道具没拿到，于是便修改了一下，发现了很多商店没有的打怪物也不掉的道具，这是怎么回事呢？

答：有很多道具是从1代继承过来的，打不到也很正常，还有一些可能是你耐心不够，要慢慢寻找。

问：最后的魔王到底要打多少次？我很辛苦地打赢了8次还是不行，难道游戏设定他不死吗？

答：不是打不死，其实你玩完B30F后，游戏就算结束了，B31F-B36F算是隐藏关卡，而B36F的魔王，你每击倒一次，迷宫的怪就会再变强一次。

问：女主角的最强武器到底怎么拿？在B28F打完之后回营地吗？可是我回去却没有出现任何事情，已打到B35F之后还是没有出现……

答：你玩时有引入1代的存盘吗？没有的话就去玩一下1代吧。

大软的秘密日记之六

林晓：经历了历史上少有的寒冬之后，大家看到春天的日光都极其兴奋——编辑部里有人蠢蠢欲动要团购数码产品；有人要在3月5日学雷锋日做好事；也有人暴走中，百爪挠心般想到春天的阳光里打个滚儿。我则楼上楼下跑来跑去地挖掘八卦资料。呵呵，编辑《大众软件2005年精华本》的fly同学被我逮了个正着，于是，就有了制作精华本的幕后花絮《出书DIY》。



《出书DIY》前瞻报道

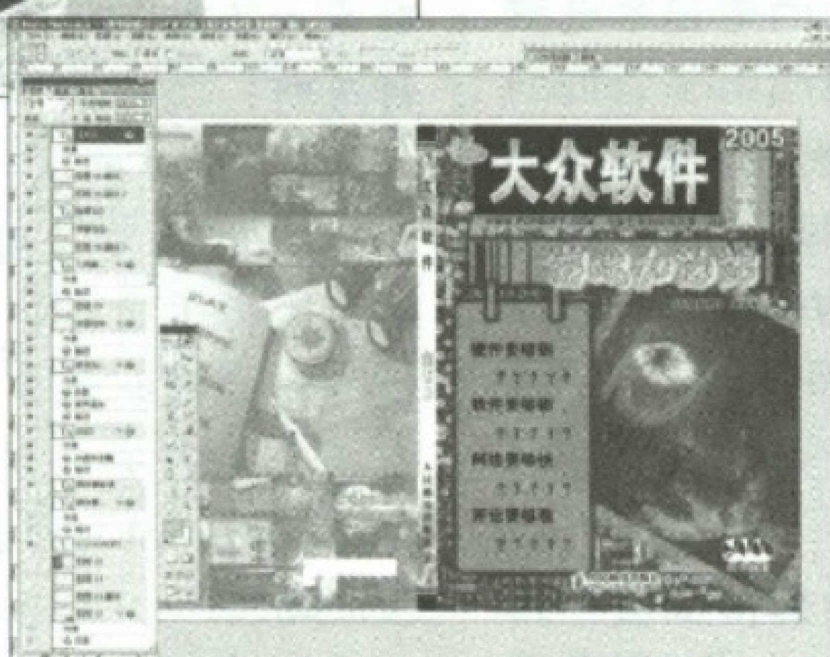
类型：策略/模拟/益智/养成/角色扮演

制作：fly Group

发行：Popsoft Entertainment

上市日期：2005年3月

推荐度：★★★★★



近日，由fly Group制作、Popsoft Entertainment代理的一款新游戏——《出书DIY》简体中文版问世了！这是一款具有划时代意义里程碑式、开天辟地前无古人后无来者的经典之作。

你在游戏中将扮演一名编辑，接受老编交给的制作精华本的主线任务，要在最短时间内完成选题、选稿、组稿、计算页码等初始工作。这些工作都考验着你的耐心和数学能力。随后，你还要确定版式、定出印刷颜色，在漫长的处理图片过程中（时间将视玩家机器性能而定，但相信在大家都拥有10GHz以上的处理器和5GB以上的内存条件下，应该很快），玩家还可盘算着封面、题头图、页眉、页角等设计工作，这将考验你的审美和色彩运用能力。做完这一切后，玩家一定要切记至少存7个进度，否则以后出现错误要重新排版时哭都来不及了。为什么是7个进度？因为一周有7天，老编每天一种心情，你可以设计出7种风格对应每种心情。至于是什么对应关系，容笔者卖个关子，这还需要玩家自己亲自在游戏中挖掘和探索哦。

游戏里的NPC众多，个性鲜明，而且他们每天都有各自完全不同的作息和生活时间。在上午9点到下午4点之间有人陆续来上班，在上午10点到第二天凌晨8点之间也会有人陆续下班。你可以和编辑交流CS经验（+魅力、+武力、+智力），也可以向美术总监学习技能（+道德，但有99%几率什么也学不到），当然也可以聆听老编语重心长的教诲（+智力、+魅力、+武力、+耐力、-体质）。而且游戏为了照顾新上手的玩家，特意设计了一个漂亮可爱的美编MM辅佐你，她会帮你完成许多事情且毫无怨言。比如设计8个封面都被否决时再帮你设计第9个，重排4次整本书而由于你灵机一动又开始重排第5次，晚上闲得无聊时陪你打"魔兽"等等。除此之外，你还要与终极Boss——书商展开斗智斗勇、你死我活的战斗，运用你的辩论技能舌璨如莲花般地进行说服、反对、妥协等工作，这也是本作的难点和亮点。

游戏中的技能很多，分为工作技能、游戏技能、生活技能三大类。工作技能如操作Word、Excel、Photoshop、Pagemaker、HyperSnap、Adobe Acrobat等，游戏技能如玩CS、魔兽、暗黑II等，生活技能如QQ、MSN、打字、辩论等，这将使玩家的游戏过程更加丰富多采，也增加了游戏的可重复性。需要注意的是，玩家需要随时观察疲劳度这个数值。熬夜、不吃饭虽时有发生，但健康还是第一的，不要因英年早逝而提前Game Over。

游戏采用fly Group独立开发的One Life 874引擎，拥有无与伦比的顶点运算、即时渲染、动态捕捉、动态光影等先进技术；游戏画面显得异常真实，让玩家有身临其境的感觉，增加代入感和现场感；还支持9.2球形环绕音频输出，提供最真实音效。

本款游戏容量达5CD，并针对国内玩家的收入水平定价为9999元，附赠240页全彩16开豪华攻略本，欢迎大家定购。购买热线：1545948414。P

小编档案之新人推荐

试用期PASS

姓名：artec

籍贯：甘肃

业余爱好：睡觉睡到自然醒

职务：普普通通"杀"责编的

负责栏目：数字的那个码头

最喜欢的事情：进行自己的业余爱好

口头禅：这是个悲剧

目前的心愿：得到双份老家肉饼的饭票

自我评定：（林晓：这家伙很懒，什么都没有留下。）

个人背景：小时候自诩天才儿童，结果入少先队比同学们晚了一年，入团又晚3年，入党至今无望，参加工作又晚一年；中学时期作业向来不能按时完成，值日时总是迟到；18岁之后喜睡少动，终于将腹肌由隐约可见的4块练至浑然天成的一块，达到最高境界……加入编辑部以来骤然失眠，终日暴走中。



本期“网络时代”中的《爱与黑的边缘（完结篇）》写得不错。尽管偶在技术方面看得晕头转向，但是结尾时的文笔不错，偶喜欢。（山东 刘世俊）

看了05期的《杀鸡用牛刀“盛大密宝”诞生记》一文后，作为“密宝”的用户之一，我很有感触。盛大网络并没有要求每个玩家去购买密宝，完全是那些玩家为了保护自己的虚拟财产而自愿购买使用的。但同时，盛大也搬起石头砸了自己的脚。从某个角度上来说，盛大密宝肯定了虚拟财产是拥有现实价值的，一旦发生了虚拟财产被盗，盛大也有不可推卸的责任。（浙江 苏忠贤）

《一个人的游戏》看得我热血沸腾。在如今事事要用钱来衡量价值的时候，还有这样单纯的理想主义者，我很欣慰。我觉得这样美好的梦想，是当得起大软用7个页码来讲述的。感谢Littlewing给我们带来这样优秀的专题文章。（网友 Dream）

请你点评：针对2005年07期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。



来信问答

湖北 胡晓成

我是贵刊的一名读者，从2001年起每期必买。但今年春节期间，出门晚了一点，附近书店就没有03期卖了。后来去了很多地方，连武汉市邮局都没有卖的，感到非常遗憾。请问贵杂志社还有没有今年03期杂志，能否邮购？可能的话请告诉我具体的邮购方法。

林晓： 刚才去读者俱乐部转了一圈，2005年01～04期的杂志居然一本都没有了。没法子，只好发动广大读者帮你找了，或许在哪个地方能找到03期的。订阅杂志就可避免找不到这种情况发生了。订阅可单期，也可按季度或者半年办理。咨询电话010-88118588-8000。

贵州 陈欣

从今年起，大软新开设了“数字码头”栏目，又新鲜又好看。我想问问，能给这个栏目投稿吗？有什么要求？是一定要用E-mail传吗？信投行不行？

林晓： 召唤“数字码头”编辑，让他给你解释这个问题吧。

数字码头编辑ARTEC： “数字码头”是大软自05年第一期开始推出的新栏目，主要内容为数码产品的评测、应用以及相关的软硬件技巧、理论知识，还有数码产品的有趣玩法等多个方面。由于是新生的栏目，目前稿件资源比较少，特来此地招贤纳士。希望大家不吝赐稿，并且能够成为长期合作伙伴。总是看着自己喜爱的刊物成长，不如亲自参与刊物的成长过上一把瘾。

栏目选题范围：

1.数码产品的相关使用心得、技巧；

2.数码产品的配套软件应用技巧；

3.配套硬件及其他周边产品；

4.选购技巧和经验；

5.技术概念的介绍；

6.数码产品的各种玩法；

7.DIY，比如自己做个MP3什么的。

欢迎大家和我交流对这个栏目的想法、意见、建议，希望我们能够一起把这个栏目越办越好！

来稿请一律使用电子文件，投稿信箱：artec@popsoft.com.cn。来稿一经使用，稿费从优。

山东 张富民

《大众软件》2004年有没有合订本呀？我们这地方老是买不到大软，进城一次就希望买全了，要是有合订本就好了。合订本要多少钱？怎么邮购？

林晓： 《大众软件》没有2004年合订本。但是我们有一本比合订本还要强的精华本送给读者，就是《大众软件2005年精华本》。以“游戏加油站”为主题的这一精华本，包括了2004年《大众软件》硬件、软件、网络等方方面面的精华内容以及游戏方面的评论与介绍。240页全彩印刷的16开精华本，还附赠包括2004年游戏补丁库和热门游戏资料的5张CD，定价28元。怎么样，你觉得不比合订本差吧？邮购咨询电话：010-67139211。

“游戏娃娃”预选名单完全公布



























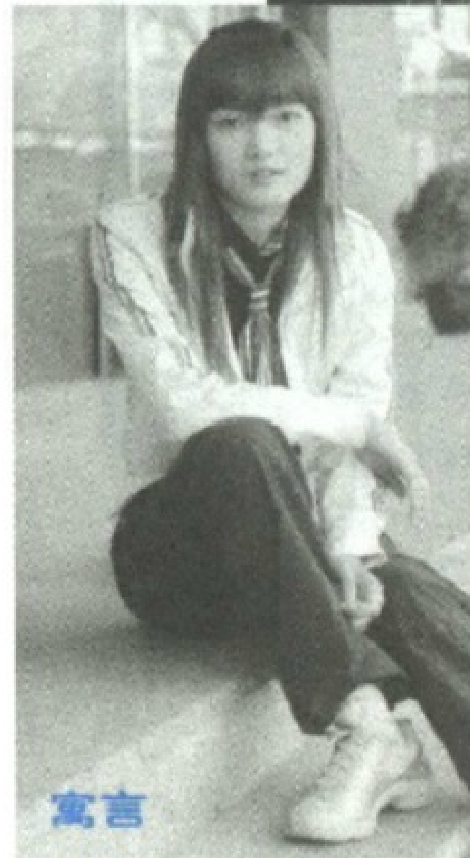




■策划 本刊编辑部
摄影 Jin 别理我

自从《大众软件》2005年01期上刊登了“游戏娃娃”招聘启事，“游戏娃娃”活动组每天都能收到大量报名的信件或者E-mail。来自祖国各地的报名者以她们特有的方式展现自信、自我和青春风采。05期大软上刊登出第一批预选的10名女孩后，活动组更是收到众多读者的E-mail投票，选出他们自己心目中的“游戏娃娃”。但也不要着急，本期还有第二批预选的10名女孩（见本期杂志172、173页），她们将和第一批预选者一起，接受读者的评判与选择。

至此，2005年“游戏娃娃”的选聘工作已接近尾声，读者朋友们可在本页上看到所有预选娃娃的照片和网名，请选出你们最喜欢的预选娃娃，将她们的网名写在本期读者咨询卡右上方，或者发送E-mail到gamebaby@popsoft.com.cn。投票者将有可能获得参加《大众软件》10周年纪念活动的名额，还有与娃娃们合影留念的机会。











广 告 索 引

企业名称	广告内容	页码
第九城市	游戏软件	封面
漫步者	音箱	封底
上海嘉思华	游戏软件	封三
盛大网络	游戏软件	封二
金山公司	游戏软件	首页
MTV	三星校园新空气	2
金山公司	游戏软件	3
摩托罗拉	手机	4
摩托罗拉	手机	5
北京游戏蜗牛	游戏软件	7
成都锦天	游戏软件	8
金山公司	杀毒软件	9
目标软件	游戏软件	11
《大众软件》精华本	出版物	12
朝华娱乐	游戏软件	19
华硕	显卡	21
升技	主板	23
空中网	短信下载	25
晶合时代	游戏软件	99
晶合时代	在线销售平台	101
朝华娱乐	游戏软件	135
朝华娱乐	游戏软件	137
朝华娱乐	游戏软件	139
游龙在线	游戏软件	141



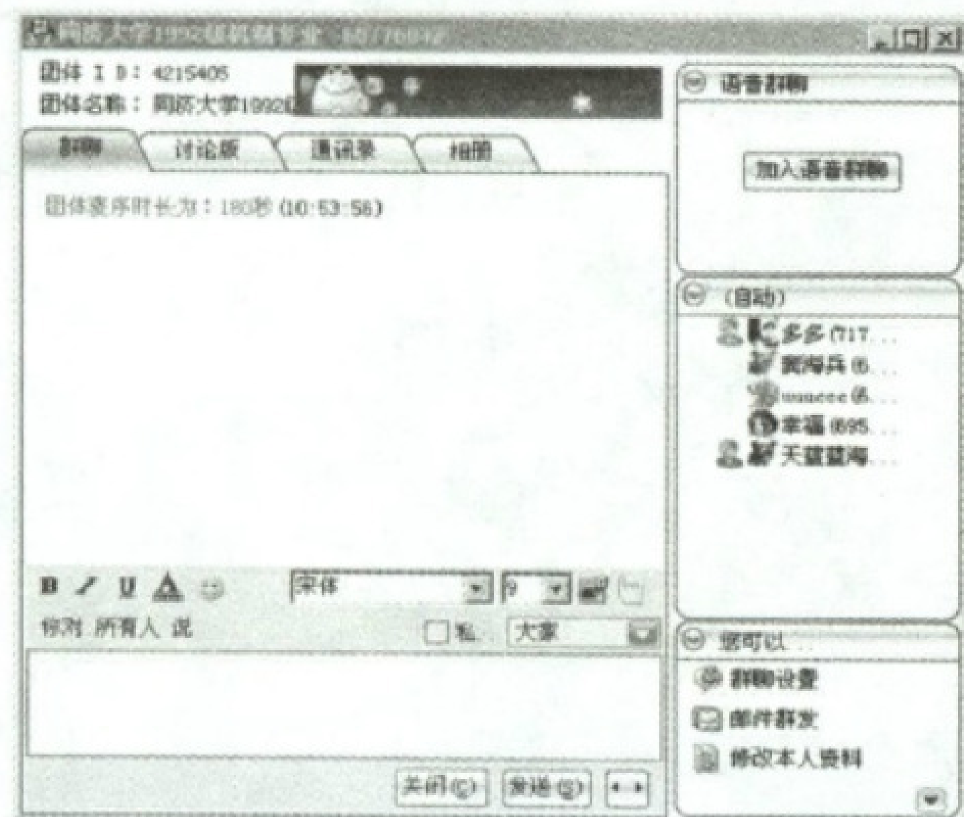
扎堆UC团体/同学录

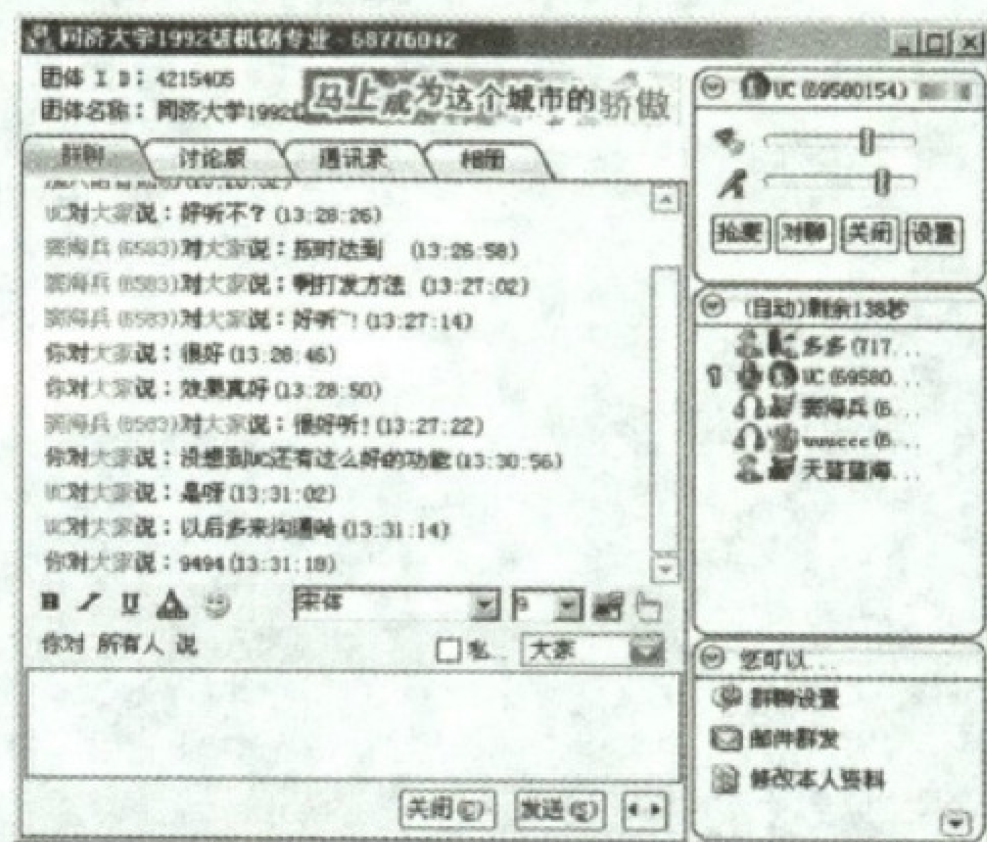
随着时下网络的流行发展，年轻人已越来越习惯于通过网络实现沟通，网上聊天、论坛、博客开始成为主流。但这种网上的、通过文字的交流方式再多，也没有学校宿舍里的卧谈会那样过瘾……要是有一种既有网络的含蓄，又能够闻其声"面对面"的交流方式就好了。现在新浪UC，将团体同学录和立体声语音群聊结合在一起提供了这样一种相对完美的沟通平台。



UC作为IM软件行业里的技术领跑者，首先推出了场景游戏、动画聊天、立体声聊天等服务。在"团体"功能方面，UC的服务也是目前最优秀的，新浪UC"团体"充分考虑了用户应用的需求，在一个"团体/同学录"里面，存在着"讨论版"（类似一个团体内部的BBS）、通讯录和相册。新浪UC作为全球首家具有立体声视频聊天功能的娱乐互动平台，拥有目前最先进的立体声语音聊天技术和最优秀的主持人管理系统。

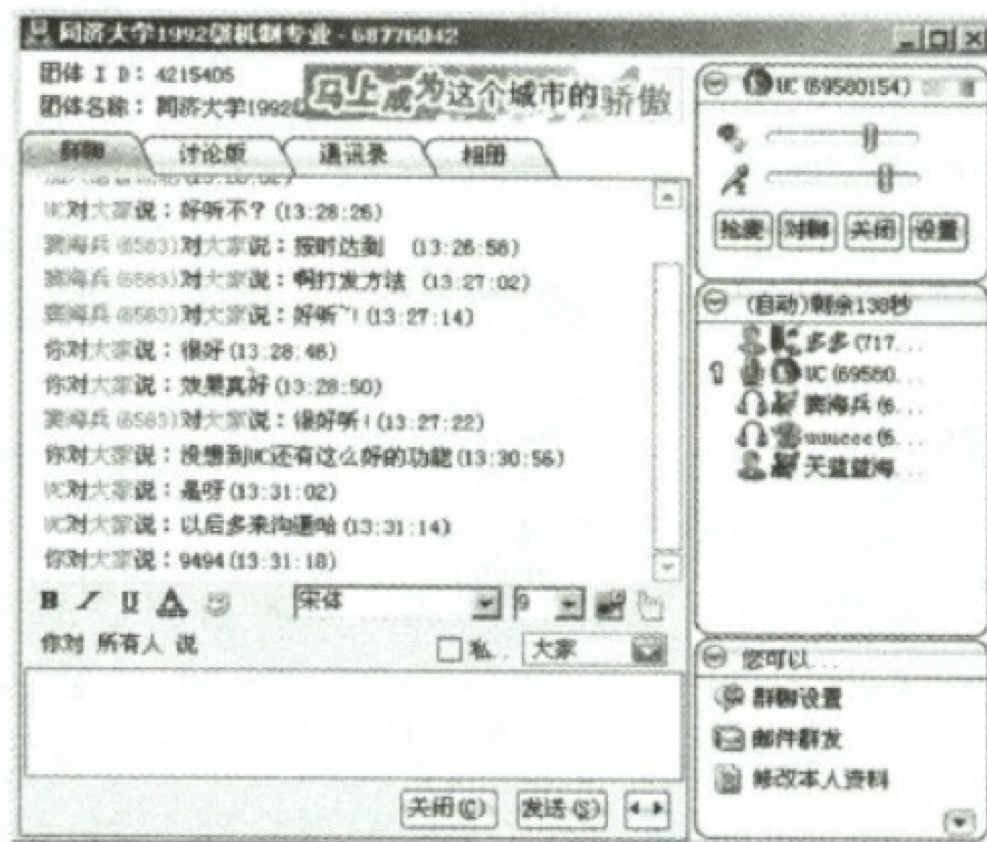
自UC 3.9推出团体语音群聊开始，UC在以后的版本一直不断改进并日趋完美。UC这些技术上的创新和UC的定位有密切的关系。UC的用户大部分是年轻人，年轻人聚在一起就是开Party、唱歌。UC的团体为你的网上聚会提供一个这样的平台。UC的独到之处是，可在团体里共享歌曲！只要打开团体界面（具体参见"手把手教你用UC放歌给大家听"），"加入语音群聊"，在"设置"中将麦克风选为"混音"，在你说话时，播放歌曲，团体里所有在线的朋友就可听到你放的歌曲了，声音效果真的不错呢。





以后有了好听的歌曲，有趣的对话都可通过UC团体和团体里的人共享了。

还值得一提的是，UC建的团体都是固定的，而且都是免费的。除了语音的优势外，可和团体里某个人单独说"悄悄话"的功能是UC特有的，这个类似于在公众场合的聊天，可享有你的隐私权呦。



如果你想听某个好友的发言，那你可设置关注的用户，只要他在团体里面说话你就可听到，即使你拒绝了整个团体的聊天信息。很人性化吧？

现在是个"扎堆"的时代，大家都喜欢扎堆凑热闹，UC的团体为你提供一个好的"扎堆"平台，快来试试吧。到 http://download.51uc.com/uc_download.shtml 下载UC，体验"扎堆"的乐趣吧！


易都网
edogame

天空游戏宝典

——网游时代的百科全书

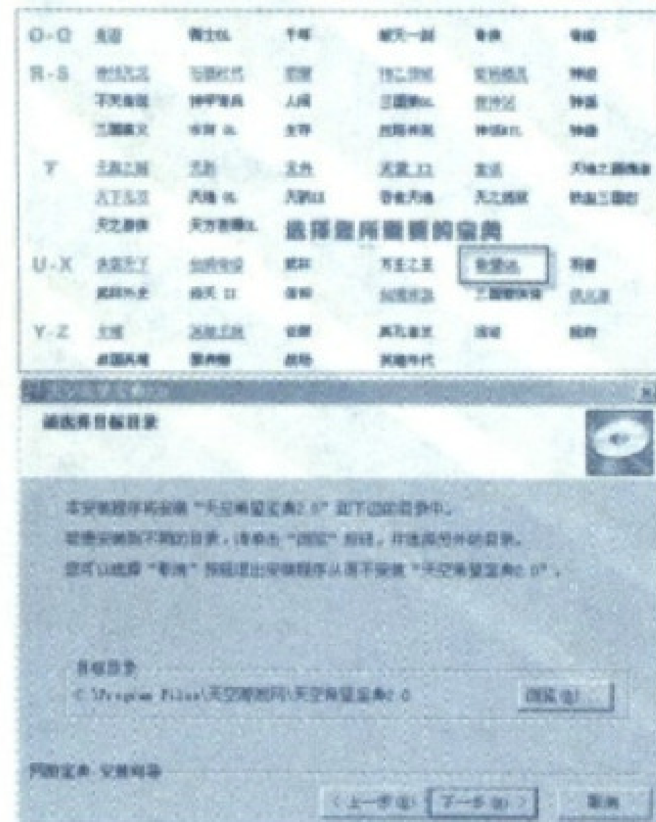
创世之初，神经过六天的造物和一天的休息，忽然感到一阵乏味，便说："要有一种东西，不破坏自然的规律，还可让人们在另一个领域感受不同的世界！"于是就有了现在的网络游戏！在网游世界里，人们享受着乐趣，同时因无规则而频频迷路，于是神又说："要有标准的网游指南工具！"，于是《天空网游宝典》诞生了！

天空网游宝典主页：http://tkbd.tkgame.com

《天空网游宝典》简介

《天空网游宝典》作为一款针对各网游用户的本地资料查询工具，自2004年5月推出后，受到了厂商和玩家的共同关注。与传统的网游专区相比，网游宝典在内容、速度以及技术方面均占优势，更有像强大的本地搜索功能、自动更新、热键呼出等人性化的创新设计，这些都得到了广大玩家的认可和支持。目前每天都有超过50万独立宝典被使用，用户已超过270万。《天空网游宝典》逐步成为更多网游用户的标准配置。

《天空网游宝典》使用说明



1. 宝典的下载与安装

在天空游戏网宝典主页（http://tkbd.tkgame.com）下载到宝典的安装程序。

点选你所需要的宝典进入下载页面

执行安装程序，选择安装路径后进行安装。推荐默认安装。

2. 开始使用

执行在桌面的宝典快捷方式，如果资料有所更新，会提示你选择是否更新。

选择一个更新服务器开始更新



更新完成后会自动覆盖资料进入主界面。

3. 功能讲解

提供游戏全方位资料的本地化查询器，可方便地浏览游戏的详尽资料。

宝典界面：分为工具按钮、资料导航栏、内容显示页及搜索四部分（以希望宝典为例）。

资料导航栏：为你分门别类地显示出资料，选择你需要查询的类别便可看到详细资料。

内容显示页：显示当前你所查看的资料详细内容。

搜索：在搜索文本框内填入你想搜索的关键字，点击搜索即可列出所有符合关键字要求的内容，你也可在搜索扩展项中选择搜索全部内容和在已显示的搜索结果中搜索，默认搜索全部。

工具按钮：为你提供快捷方便的服务，热键呼出的设置都包含在工具按钮内。



工具按钮

前进：后退后返回原操作的页面。

后退：返回上一步操作的页面。

首页：连接到宝典首页。

主菜单：

官网：进入宝典官方网站。

论坛：进入游戏相关论坛。

投稿：向系统提交你的游戏资料文章，审核后可填入宝典内。

在线购卡：对于收费游戏点击此选项可直接进入购买页面。

更新：自动检测你的资料是否最新，如需更新，通过服务器进行更新即可。

热键设置：在你进行游戏时的人性化设定，选择好快捷键可直接呼出宝典进行资料查询。

关于：关于宝典的版本资料。

帮助：为你详细讲解宝典的功能和使用。



* 关于宝典热键呼出功能

在游戏内热键呼出，方便查询资料，相对IE占用极少一部分内存，对游戏来说几乎没有任何影响。



在主菜单内设置呼出热键如下图：

可选择系统的默认设置，也可根据玩家自己的习惯来进行热键设置。

游戏时按下热键，宝典就会在游戏中自动弹出，再一次按下热键，宝典自动隐藏，丝毫不影响游戏速度哦。



心动不如行动，现在就下载，将天空网游宝典搬回自己的电脑吧！

自由沟通，无限精彩

——UP新势力升级移动通信特区

渴望创新，渴望与众不同！自信自我，更崇尚自由的表现！上世纪80年代出生的人更渴望在团队中与伙伴一起共同激发创新的想象，展现自我魅力。

满足青年人的喜好，给他们更多发挥的空间，联通UP新势力以其“自信、创新、分享、团队”的品牌内涵，专为青少年用户量身定制服务。UP新势力横跨G/C两网，宣扬“年轻DIY”的“UP红”文化，包括各种自由选择、灵活搭配的基本话音与增值服务功能套餐，给你最红的通信服务。

UP新势力打破了原有固定的资费套餐形式，采用个人自由定制、自由组合的方式设置资费。UP新势力产品分为基本包和功能包两部分。基本包由话音业务、点对点短信套包组成；功能包分为话音类和增值业务类，用户可自由定制。话音类功能包根据青少年话音业务的消费特点制定，包括校园小区通话、夜间长途、亲友通话、假日通话、被叫优惠等选项；增值业务类功能包从青少年的消费偏好和消费能力的差异化出发，根据中国联通现有G、C两网不同的产品特点区别设计，G网如炫铃、铃声下载、如意邮箱、联通丽音等，而C网在此基础上还增加了互动视界、神奇宝典、彩e等CDMA 1×各项增值业务可选择，突出CDMA的差异化优势。

互动视界——一键开启掌中沟通之门，瞬时进入最红视界！

互动视界业务是中国联通公司为CDMA用户提供的一项无线上网服务，你只要使用支持WAP 1.2以上的浏览器功能的手机终端，通过“一键上网”（www.uni-wise.com），就可享用图片下载、多彩、快速、随时随地的“无线上网”服务。

神奇宝典——要什么，红什么！离线，在线，自由自在！

基于联通新时空CDMA 1×网络，在UniJa和Brew的技术平台上，提供高速数据下载业务。你可通过神奇宝典，为自己的手机下载五花八门的应用软件，游戏有棋牌世界、动作游戏、智力比拼、体育竞技、角色RPG；娱乐有聊天交友、生活周刊、时尚影视、动漫FLASH、天天可乐、超炫铃音；商务有掌上股市、手机银行；生活有旅游出行、生活百科、食神天下、伊人宝典；学习有教育、外语等。此外，通过不断更新下载，保证手机无限升级，永远最红！

彩e——玩出电子邮件新花样，想说什么就说什么！

用手机写E-mail，没什么不可能的。有了联通彩e，手机不只是能和手机互通有无，更可和互联网邮箱间往来沟通，图片、音频、视频都能随时和家人朋友共同分享，更不用说帮你鸿雁传书了！

彩e超大的邮件容量，可一次发送或接收5000个汉字，附件可接受最多500kB文本文件，相当于25万个全角汉字；超酷的邮件玩法，能一次发送多达5张图片，传送声音与图像也不在话下，而且速度快得超出你的想象！

丽音街——娱乐声音共享地！要红，听我的！

丽音街集合了中国联通所有娱乐语音业务，包括10155丽音点送，10158短信听和10159丽音随身听……无限精彩、瞬间体验！

10155丽音点送：拨打10155，挑选各类制作精良的音乐、嘱咐、笑话送给亲朋好友，分享一片深情。

10158短信听：拨打10158，录制你需要传达的短信，可发送给1个或多个朋友。

10159丽音随身听：拨打10159，根据菜单提示就可收听新闻、音乐，进行娱乐、游戏、聊天等各个频道资讯，还可参与互动，有声有色，有趣有聊。

众多歌坛巨星联袂进驻丽音街，打造全新娱乐声音共享地！

当然，这里不仅有音乐，还有各种精彩有趣的语音服务等着你来创新！

联通在信——轻轻动手指，短信红翻天！

光靠短信来说说话、谈谈情，那你可要落伍了！联通在信用短消息的形式，为你提供点对点的订阅和点播服务，通过短信，你可随时随地开心聊天、收看天气预报、订制感兴趣的新闻，了解工作学习信息，还有丰富的图片和精彩铃声可分享！

新闻类：热点、综合、国内、国际、科技、财经、娱乐、体育；

学习类：口语、日常、商务、字典、词汇；

生活类：健康、美容、美食、旅游、其他；

娱乐类：社区、宠物、竞猜、游戏、占卜。

联通UP新势力红色风暴正在掀起。来，就要你最红！

迎接《魔兽世界》
——微星X300展现精彩

作为《魔兽争霸》系列游戏中的一员，即将在大陆公测的多人在线角色扮演游戏《魔兽世界》已成为目前最引人关注的游戏之一。它融合了《魔兽争霸》和网络游戏的一些特性，数以千计的玩家可在其中扮演自己喜欢的Warcraft英雄，探索、冒险、任务贯穿着这个庞大的世界。

同为欧美风格的游戏，《魔兽世界》同EQ、《博德之门》等写实风格的游戏不同的是，它延续了《魔兽争霸》中相对卡通的设计，这样更适合东方人的游戏审美，同时在对系统资源的要求上也相对降低。虽然从画面上看，《魔兽世界》并没有EQ2或《天堂Ⅱ》那样真实的细节和细腻的画面，但它却从色彩调整、光影效果及皮肤质量等多方面入手，塑造出属于自己的风格，产生绝不逊色于任何写实画面的视觉效果。

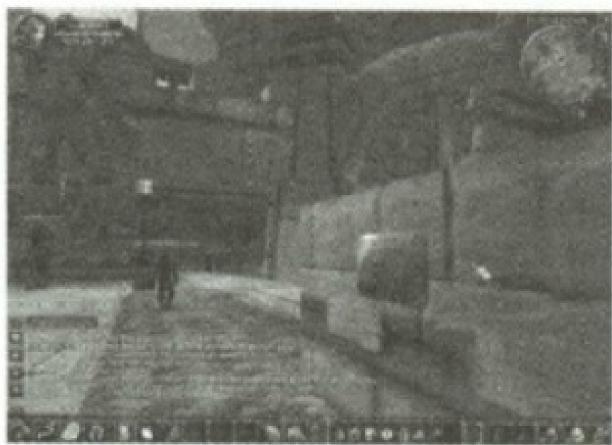


并非完全写实的风格依然展现出华丽的游戏画面

在对硬件的需求上，《魔兽世界》比此前的3D游戏大作要显得平易近人得多。要想做一款大众都能接受的网络游戏，较低的硬件配置门槛是必需的。那些中低端显卡用户在《魔兽世界》中甚至可开启FSAA和AF来享受久违的精美画面。

画质之争再起——NVIDIA VS ATI

正是由于《魔兽世界》对于显卡3D性能的要求并不十分苛刻，因此众多玩家开始再次关注起NVIDIA和ATI的新一代低端显卡在游戏中的画面质量。为此我们也分别以GeForce 6200和微星X300为例，对游戏画面进行了截图。



NVIDIA GeForce 6200的表现



微星RX300-TD128E的表现

测试中所使用的驱动为ForceWare 60.60与DNA 2.4.4。可看到，NVIDIA与ATI的画面风格依然有着相当大的差异。整体色调上，微星RX300-TD128E的表现偏重于中世纪的淡蓝色，很好地表现出了魔兽世界中场景的特点；而GeForce 6200的色调则稍显灰白，缺乏场景本身所突出渲染的神秘色彩。不过玩家喜欢那种风格的画面就是见仁见智的问题了。

下面再来看看画面细节方面的表现：



NVIDIA GeForce 6200的表现



微星RX300-TD128E的表现

两块显卡在细节的处理上难分伯仲，不过如果仔细观察最后一个技能图标，还是可看到微星的RX300-TD128E的表现略胜GeForce 6200一筹。微星的ATI显卡在边缘和转弯处的锯齿要稍少一些，同时色彩的过渡也更自然。

同《魔兽争霸》一样，稳定的帧数输出是保证出色游戏性的前提，所以我们以《魔兽世界》在相同的平台上对显卡的3D性能进行了评测，采用的显卡是GeForce 6200和微星RX300-TD128E。

FPS测试结果（最高画质，未开反锯齿）：

NVIDIA：平均27，稳定在24～30之间，最低22，最高40。

ATI：平均28，稳定在27～29之间，最低23，最高42。

也许从单纯的平均帧数上无法体现出二者的差距，但Fraps给出的帧数波动状态却说明了一切。微星RX300-TD128E稳定运行的帧数差只有3帧，而GeForce 6200稳定运行的帧数差却达到了6帧。对于用户来说，更小的帧数差在游戏中有更稳定的画面表现，而最高的帧数和平均帧数却并无太大意义。此外，在打开6×FSAA的测试中，微星RX300-TD128E的性能下降为40%左右，而GeForce 6200的性能下降则接近50%。这样的测试成绩也说明，目前的催化剂驱动相对雷管有更好的平衡游戏实际效果的作用。

测试总结及对玩家的建议

微星RX300-TD128E作为PCI-E低端显卡的代表，在《魔兽世界》中的表现略胜GeForce 6200一筹，不过二者的差距并不大。考虑到两块显卡之间的差价，微星RX300-TD128E还是颇具优势的。

微星RX300-TD128E简介

微星RX300系列显卡基于ATI2004年9月刚刚发布的X300显示核心，基于RV380 GPU，拥有四像素着色管道构架以及两条顶点着色管道。完全针对普及型市场的主流应用，而并非传说中的仅支持DX 8.1的9200系列的PCI-E版本。



除了支持当今显卡领域的高端技术外，RX300显卡还拥有非常惊人的超频能力，所以性价比是很高的，难怪有人要将RX300系列称作“PCI-E接口的9550”了。



www.GamEdge.net



答魔兽问题 赢万元巨奖

万众瞩目的大作《魔兽世界》将于近期推出，为了迎接这一伟大的游戏作品并满足玩家对该作品迫切了解的要，《POPGAMER》将于2005年第5期以超过100页的超大篇幅全力报导《魔兽世界》。届时，读者将会在POPGAMER》中找到关于该游戏的全面介绍，购买2005年5月《POPGAMER》，我们将带领您进入并了解这个神的游戏世界，您会享受到一场文字的盛宴。

除此之外，我们还为您准备了丰厚的奖品。只要您仔细阅读以下题目，在2005年5月《POPGAMER》上找到答并寄回，即有可能得到《魔兽争霸》的精美人物模型及其他周边产品（包括T恤、珍藏卡片、扑克以及种族挂）。礼品总额超过1万元，唾手可得，诸君莫失良机。

问题1 暴雪在中国的周边方面的官方合作伙伴的公司名称是什么?
问题2 暴雪到目前为止一共发行过几个系列的魔兽争霸的玩偶（包括魔兽世界）?
问题3 暴雪和GamEdge共同设计发行的魔兽争霸珍藏战术卡片整套一共有几张?
问题4 《魔兽世界》的种族职业组合共计多少种?
问题5 《魔兽世界》的等级上限是多少?
问题6 《魔兽世界》内有几块大陆?
问题7 《魔兽世界》中联盟玩家所特有的职业是什么?
问题8 《魔兽世界》中一共有多少种采集生产技能?
问题9 暗影系牧师的天赋“吸血缠绕”释放间隔是多少秒?
问题10 著名的女法师吉安娜女士在《魔兽世界》中等级是多少?

以上问题答案可在2005年第5期《POPGAMER》中找到

OP GAMER

《POPGAMER》自创刊之始，就创立并持续保持了游戏平面媒体行业内最优秀的导品质。面对当前游戏媒体普遍存在的低质化倾向，长期以来，《POPGAMER》终务实于读者的资讯需求，坚持把最生动、最深入的游戏相关内容介绍给读者。《POPGAMER》拥有行业内最有活力的编辑，在想象力、创造性和杂志内容质量，我们拥有无与伦比的实力。你将不会在这本杂志内看到质量低劣的枪手文章或无际意义的垃圾稿件。我们相信，想要更在游戏世界中获得更多的乐趣，您需要一本POPGAMER》。

《POPGAMER》中国专业游戏资讯提供者

咨询电话：010-88135622　　E-mail:adv@popgamer.com.cn

为游戏怒放

关于游戏代言人

她有充满号召力的甜美笑颜
她身材曼妙，曲线玲珑
她必须健康、时尚，充满活力
她至少要知道自己扮演的角色叫什么名字，
至于这个角色是干什么的——这不重要

■本刊记者 Littlewing

2005年2月8日，我头一次在南方过年。

我贪婪地呼吸着充满绿叶芬芳的湿润空气，感受着北京难得一见的霏霏细雨。湿漉漉的地面让我觉得有点不适，不过，比起北京的五六级风和无处不在的静电，这算不了什么。唯一的遗憾是没有暖气，室内与室外同样的温度，让冬天的夜晚特别难熬。所以，我只好乖乖地坐在铺着棉被的桌子旁边，烤着电炉打打牌，在闲暇时扫一眼春节晚会。平心而论，今年的春晚比以往的确多了几许时尚的元素，变换春夏秋冬图案的舞台背景，让人眼前一亮。一群身着红色短打，酷似女子十二乐坊的MM的出现吸引了我的注意，在一阵激动人心的弦乐合奏之后，屏幕上打出了这个节目的名字：《争奇斗艳——流行风》。

我当时并没有意识到这个节目会与《千手观音》一样，成为网友评论的焦点，直到我看到参演《争奇斗艳——流行风》的歌手之一阿朵的名字，频繁出现在各大论坛时，我才想起在房祖名接近“说唱”的部分结束之后，有一个身材不错的女孩上来跳了一支波西米亚风格的舞蹈。她就是阿朵，除了歌手，她的另一个身份是《剑侠情缘网络版》的攻城大使。我第一次感觉到，代言人已不再是被流行文化包装的符号，它跳脱了虚拟的界限，渗透进我们的生活。与六年前在《便利商店》封面上看到天心形象时的迷茫相比，我们早已习惯了代言人的存在，甚至对代言人的兴趣超过游戏本身。无论是盛装华服，还是冷面素颜，她们永远都是玩家关注的焦点。我想谈谈游戏代言人，却又不知从何说起，所以，我想用最媚俗的方式开头——下面，就是你想看到的东西……

谁是你今晚最爱?

魔镜魔镜告诉我，最漂亮的是哪一个?

我承认我的不怀好意。我把她（他）们的照片放在这里，是为了吸引你们的视线。我发现整页文字会让人昏昏欲睡，或许你写得很精彩，但至少不能让读者看串行。所以，我决定把精心筛选材料和组织文章的时间，用于精心筛选照片和撰写图注。我知道这样做肯定会被说成恶意炒作或庸俗，但这总比喋喋不休的说教强，所以，我决心彻底不厚道一回。

别跟我说你对这些讨人喜欢的脸蛋不感兴趣，在你与朋友谈论游戏经历时，她们已在游戏世界怒放。





↑婷婷

——唯晶科技

她似乎是作秀的天才，在ChinaJoy上，面对几十家媒体的摄影记者巧笑嫣然。一夜之间，她带着“唯晶宝贝”的光环空降到玩家的心房。此刻，她有了代言人之外的工作：游戏策划+3D美工，她的目标是做真正的游戏人。从今以后，是充满挑战的10年。

←阿朵

——《剑侠情缘网络版》攻城大使

与阿朵的歌喉相比，人们对她的身材更感兴趣。这个土家族姑娘用自信和妩媚征服了观众，一曲《再见卡门》让无数观众意乱神迷，“阿朵”成了各大论坛的热门关键词，或许金山正在为自己独到的选人眼光窃喜。阿朵用自己波西米亚风格的舞姿告诉玩家——性感不是错误，而且要抓住时机。

→金城武

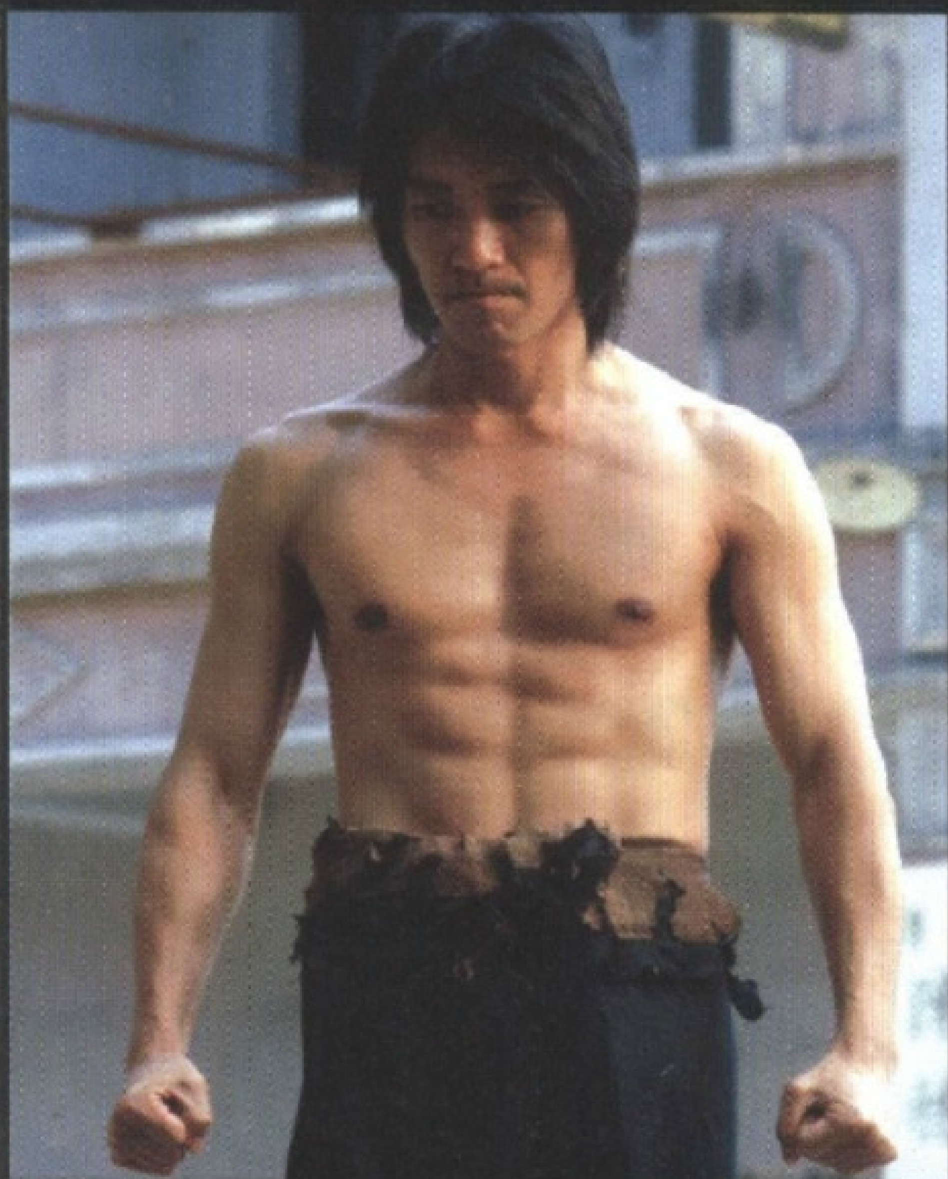
——《鬼武者》

在王家卫的电影里，金城武是一个成长的符号，是被强行展示的青春。他兼具竹野内丰般的儒雅与反町隆史的不羁，他的魅力直截了当，令那些看重PS2 DVD娱乐功能而购买PS2的日本玩家无法抗拒。用现实中的人气偶像担纲虚拟世界中的主角，将玩家对现实偶像的崇拜过渡到游戏世界中去，使得金城武的代言成为游戏代言人历史上最成功的案例。



帕丽斯·希尔顿——《王者之路——神话2》

她是世界上最喜欢表现自己的女人。她笑起来有点邪，丰盈嘴唇微微翘起。她喜欢炫耀自己的身材和私生活，带着有恃无恐艳光与炫目，奢侈地挥洒所有的诱惑力。在美国，这位2004《花公子》年度票选冠军的关注度不会比布什和克里低多少。她因与友的性爱影带被公开而出名，前不久又因夜夜春宵扰民被赶出店。其实做游戏或是别的什么代言人对她而言都无所谓，她只是告诉你“我穿过的衣服比吃过的饭还要多”。



↓Brooke Burke

——《极品飞车——地下狂飙2》

Brooke Burke是《极品飞车——地下狂飙2》的代言人，棕色的头发，毫无瑕疵的容颜和完美的身材让她成为FHM全球百名美女第25位。艾曼纽·贝阿的高贵、凯瑟琳·泽塔琼斯的自信加上她葡萄牙风格的迷人双眸，法国、爱尔兰和葡萄牙血统在Brooke Burke身上得到了完美结合。也许她并不爱玩《极品飞车》，但仅仅看她充满野性的眼神和撩人的姿态，不难想象她一定着迷于真正跑车的速度感。

↑周星驰——《大话西游》

喜欢幻想的男孩子都有一个功夫梦，大部分人早已忘记，而周星驰把童年的梦搬上了银幕。并不是谁都能让哥伦比亚公司掏出1.5亿投资，可周星驰做到了。我宁愿相信，吸引哥伦比亚公司的，是周星驰永不泯灭的童心。一年前在ChinaJoy上采访他时，我看到的却是他在世俗中游刃有余的成熟。他就是这样一个两极化的人。





↓永濑丽子

——《山脊赛车4》

我永远无法忘记与她相遇的一瞬，那红色高跟鞋的惊艳，和小腿盈盈一握的纤细。她看起来很容易受伤害，单薄的骨架会让你有一拥入怀的冲动。她既不可能开演唱会，也不会闹出绯闻，似乎只有虚拟世界才有如此的纯净。她一定会回来——即使她的接班人深水蓝、速水蕾娜在颈部以下有多么出众，我却依然执著于她的淡雅，如樱花般毫无烟火气。

↑高园园

——《封神榜》

记得当年"想知道清嘴的味道吗"的广告由于有几分暧昧味道，被卫道士们骂得体无完肤。当"狂抽猛送"、"玩MM上MM"、"没上过，怎么知道刺激的感觉"的广告词充斥各大媒体时，我们才意识到，"清嘴"是一种多么含蓄的表达。在《爱情麻辣烫》和《开往春天的地铁》中，她更像是一幅美丽的风景，或许在柏林获得银熊的《十七岁的单车》能为她的演艺生涯增添砝码，遗憾的是，当时这部影片被禁播。现在她不再是"清嘴女孩"，变成了"封神仙子"。





天心

——《便利商店》、《天堂II》

依然娇艳动人的天心，每每露齿微笑，都洋溢着成熟女人的气息。不同于《便利商店》中的可爱，天心为《天堂II》露出的圆润的后背留给玩家更多的遐想。七年前，打扮成春丽样子的天心，蹦蹦跳跳地闯入《电玩大观园》，七年后她再次为游戏代言。一切回到最初，她将再次热闹地出场，然后平淡地离开。我们该珍惜这美好的时光，珍惜这性感一刻。

哪个明星玩游戏?

刘翔让千里马声名鹊起，姚明代言CDMA却用着诺基亚7650，同样是明星，代言的效果却有天壤之别。游戏代言人成百上千，真正能谈得上“成功”的又有几个?

留心电视广告中的现身说法的人，你会发现代言人通常有三种类型：名人、专家和典型消费者，他们对消费者的说服力主要来自两个方面——认同和信服。广告代言人是名人时，消费者希望在某些方面与名人相似，或是消费者喜欢、景仰名人并希望模仿他（她）时，往往会基于认同的心态被名人说服。而专家以其专业知识让观众信服，让人相信他（她）对产品的判断具有专业水准。典型消费者的作用，则介于认同和信服之间。



永濑丽子重新出现在《山脊赛车PSP》中

显然，游戏领域能称得上专家的人屈指可数，而知道他们名字的玩家也只是玩家群体的一小部分。就算席德·梅尔、约翰·卡马克或是宫本茂出来给他们的游戏代言，买《文明》、《毁灭战士3》、《口袋妖怪》的，还是早就准备掏钱的那些人。专家对于轻度玩家是毫无意义的，而资深玩家却又不需要代言人来告诉他们该玩什么。游戏代言人中的典型消费者，通常是优秀的玩家。《天骄》曾率先采用游戏中的玩家做代言人，金山正准备从《剑网》的高级玩家中选择一个做新的代言人，用他们的话来说，玩家出身的代言人，是能让其他玩家“心服口服的人”。专业玩家可就游戏本身侃侃而谈，但在应对媒体、摆Pose、为公司作宣传时，肯定不如明星们驾轻就熟，他们与明星在知名度上的巨大差距，在发展新用户时显得尤为无力。最常见的游戏代言人还是明星，请明星上广告的经费虽然高昂，若策略运用得当，广告可达到长期和多元化的效果。而玩家对于明星代言最大的问题，就是“这个明星玩游戏么?”


从摆的Pose来看，沈星似乎对代言人的身份还不太适应

请明星代言最大的作用，莫过于通过他们在广告中对产品的认同和使用，使消费者基于爱屋及乌的心情，进而喜爱明星所推荐、使用的产品。而这一产品必须真的被代言明星使用——或在消费者眼中代言明星会在生活中“使用”。耐克恨不得让乔丹在睡觉时都穿上自己的运动鞋，所以当初它“乔丹专用”的品牌形象才如此深入人心，有多少人是因为乔丹而喜欢耐克的？答案是所有经历乔丹时代、热爱篮球的年轻人。联通斥巨资邀请姚明做新时空CDMA代言人，与他们“打造新通信巨人”的目标不谋而合，这本是个绝妙的策划，但在《体坛周报》刊登的照片中，姚明使用的却是诺基亚7650手机。诺基亚7650手机在国内一直捆绑移动彩信业务进行推广，对消费者来说，诺基亚7650几乎可和移动的服务相等同，联通CDMA的代言人在用根本不支持CDMA的手机，而这款手机一直在为联通最大的竞争者推波助澜，代言人的意义何在?

与传统意义上的商品相比，游戏产品的使用具有持续性和可拓展性，需要花费一定的时间来使用和练习，才可能深入地了解。在公共场合穿耐克鞋或用CDMA手机打个电话很容易做到，没什么技术含量，我们也无法掀开赵本山的外套，看看他是不是穿“北极绒”保暖内衣，或者凑在章子怡的秀发旁边，闻闻上面有没有潘婷洗发水的芳香，但玩家可从代言人几句发言中，轻易判别出她是不是了解，甚至有没有玩过自己代言的游戏。一个徒有其表的代言人形象，往往会在短暂的辉煌之后，被玩家遗弃。用赵本山的话说：“别以为你穿上马甲，我就不认识你了。”既然如此，为什么厂商还是对明星代言游戏乐此不疲呢?

你的游戏我做主

说起最早的游戏代言人，恐怕要算是为游戏橘子《便利商店》代言的天心。1999年7月，游戏橘子以150万的价码与天心签约，天心的甜美笑容不但出现在《便利商店》的封面上，玩家更可在游戏中与天心共事。除去外形的性感逼人，因主持《电玩大观园》，天心早已成为无数玩家的梦中情人，她对游戏的了解程度，至今还没有一个明星游戏代言人可企及。《便利商店》的销量超过35万套，游戏橘子也因此咸鱼翻身。而这款充其量只能算是

小品级的游戏，能获得如此佳绩，全仗天心的甜美笑容和在游戏玩家心中的非凡吸引力。这次成功的广告运作，也带起了国内的代言之风。

游戏代言成功的另一个典型案例堪属金城武和《鬼武者》系列。在《鬼武者》的开发中，CAPCOM一直在策划，如何让玩家对一个面孔生疏的主角产生兴趣。显然CAPCOM的人设缺少黑泽明的一丝不苟和非凡创意，无法像黑泽明给《七武士》做人物设定那样，为每一位角色都撰写生平经历，甚至连他们爱吃的东西、口头禅、习惯动作都事无巨细地创作出来，而再完美的虚拟人物，也不会比现实中的偶像更吸引人气。于是CAPCOM选择了金城武，并把《鬼武者》的未来压注在金城武那张如雕塑般完美的脸上。SONY对PS2的定位是家电产品，如同SONY把PSP定位成"21世纪的WALKMAN"一样，SONY一直希望将它庞大的家电用户群，吸引成为SONY游戏产品的用户。所以当时购买PS2的人很多仅仅是为了它的DVD功能，游戏只是它的附加娱乐而已。针对这些用户，CAPCOM采用金城武这样一个影视红星来消除游戏玩家与电视观众之间的隔阂。金城武与深田恭子合作的电视剧《神啊，请多给我一点时间》让他在日本拥有极高人气，而《你的爱人，我的死神》在美国热播，也让金城武在美国拥有极强的号召力，让中国观众记住他的，是王家卫的《堕落天使》和《重庆森林》。他的Fans创造了《鬼武者》的百万销量神话，使这次代言成为游戏史上最成功的商业策划之一。



"鬼武者"也有温柔的一面

单机游戏的代言效果可用销量来衡量，对于网络游戏，明星代言的效果该如何评估呢？为此，我采访了多家聘请游戏代言人的公司的市场负责人。腾武数码运营总监汪岱说："在宣布沧月成为《墨香》的代言人之后，我们收到了许多沧月Fans的来信来电，他们表示正是因为看到这个消息，才开始关注并成为《墨香》的玩家。"唯晶科技的首席运营官周宏也表示："在选择婷婷作为唯晶公司形象代言人之后，唯晶公司的知名度得到了很大提高，效果令人满意。"这样的答案显然太过笼统，究竟代言人会对他们代言的游戏产生哪些实质性的影响？

或许注册人数、上线人数的变化可以作为评估代言效果的标准之一。周星驰给《大话西游》的代言是相当成功的，就算他几乎不玩游戏，依然没有人比他更有资格代言《大话西游》。由于周星驰与网易的CEO交情甚密，周星驰为《大话西游》代言是免费的。但免费不等于白做，如果《大话西游》获得成功，网易要给周星驰每月20万元的分成。据可靠消息，合约内的"成功"，指的是《大话西游》的同时在线人数超过30 000人。事实上，在周星驰代言初期，《大话西游》的注册人数猛增，在线人数也曾一度超过30 000人。由于产品的吸引力不足，最终只留下5000人左右。在游戏公司的被访者中，有这样一个共识："代言人只能引起用户的关注，能不能留住用户还是要看产品本身。"而周星驰代言《大话西游》似乎让这一理论增加了说服力。



玩家关注的是什么？

"代言人只能引起用户的关注，能不能留住用户还是要看产品本身。"这一看似合理的理论存在着重要的逻辑问题，代言人确实能引起用户的关注，好的产品也的确能留住用户，但是，用户关注代言人本身，就等于关注它代言的游戏了么？

每次路过北京公主坟城乡贸易中心，我总会多看两眼路边的广告牌，那是S.H.E给《新绝代双骄Online》做的广告。她们的歌只听过Super Star，我不否认她们唱得不错，可更吸引我的，是她们的微笑，与Twins的做作相比，S.H.E胜在邻家女孩般的清新自然。我不会因为S.H.E去了解《新绝代双骄Online》，我相信那些S.H.E的歌迷也一样，他们也许会参加S.H.E的代言发布会，在会上声嘶力竭地尖叫，在会议结束后，他们会把免费赠送的客户端扔进垃圾桶。当然，如果光盘上面印有S.H.E的照片，它一定会受到不同的待遇。它将被放入书架、抽屉或是别的地

方，而不是电脑的光驱。在这里我没有诋毁这款游戏的意思，因为它并非我感兴趣的题材，所以游戏本身怎样，跟我会怎样看待这款游戏没有任何关系。

游戏代言人和游戏，如果你不将他们有机地结合在对这二者各自感兴趣的群体，他们将永远不会重合在一起。传播学专家周兆良博士，曾在《广告代言人对广告效果影响研究》一文中指出广告代言人的影响力来源因素有三个，即吸引力、可靠性和专业性。肢体和容貌的吸引力，是初期判断一个人的重要暗示，对普通用户的吸引力是代言人必备的条件。可靠性是消费者认为广告代言人具备诚实、正直等特性的程度，事实上，无论代言人是否专业，高可靠性的代言人往往具有较强的说服效果。而专业性，则是代言人对其代言产品专业知识的掌握程度。

对那些明星美女来说，吸引力通常不成问题，这也是厂商选择代言人的首要，甚至是唯一条件。对玩家来说代言人的可靠性如何？专业性如何？厂商提供的信息是玩家了解代言人的唯一途径，吸引力可通过外表获得，而代言人的可靠性、专业性则必须由厂商来告诉玩家，否则，代言人就只是包装游戏的光鲜封皮——当我们打开外壳看到里面风马牛不相及的游戏时，它依然会被抛诸脑后，从此没人记起。



有多少玩家因为周星驰，在众多网络游戏中选择了《大话西游》？

代言进行时

到底厂商是如何选择代言人的呢？代言又是怎样的流程？代言人要为公司做什么？大牌明星和普通代言人的费用有多少？

如果你有做游戏代言人的志向或在游戏中意淫与偶像的相遇，你会抱怨为什么不把请孙燕姿、萧亚轩代言的大把钞票用在研发上，那么，现在我们有了一个共同的话题。

选择代言人首先要根据游戏玩家定位，来确定代言人的特点，通常代言人都是玩家熟悉的形象，外观健康、时尚、具有视觉冲击力。说起跟金山有关的代言人、歌曲演唱者、攻城大使，我能念出一大串名字：俞静、赵希鑫、阿朵、羽·泉、蜜雪薇琪、王昕、高园园，还有马来西亚的《剑网》代言人王雪晶和庄群施……这个名单还在延长。作为国内最擅长与明星打交道的公司，金山在选择代言人时又是如何考量的呢？金山公司市场总监刘阳说："《封神榜》的玩家年龄大约从18岁到25岁，他们喜欢中国的古典文化，又具有E时代年轻人的时尚特质。我们选择高园园，是因为她的形象青春、健康，比较受年轻人喜爱。除了青春偶像剧之外，高园园也曾参加一些古装片的拍摄，她身上的一些古典气质与《封神榜》中国传统文化的底蕴有共通的地方。《剑网》在国内外各地寻找代言人，而不是选择国际明星来作代言，是考虑《剑网》主要的用户是华语人群，以中国和部分东南亚国家为主。针对地区选择代言人进行推广，也是考虑到《剑网》的这种文化归属性。"



《新绝代双骄Online》代言人S.H.E

在双方达成共识之后，要签订一份详尽的合约，来规定代言人在代言期间应尽的义务、代言的费用，以及对代言过程中出现的一些情况的解决方案。合约中最重要的部分叫做"排他协议"，就是说代言人在代言期间，不能以个人名义，为游戏领域内的其他企业进行宣传。事实上，这个游戏领域的规定很广泛，所有与游戏相关的产业皆算在内，所以一个人同时代言两款产品的情况几乎为零。企业要求代言人为代言费用、公司推广计划保密，尤其是代言费用，虽然记者费尽唇舌，被访的代言人和市场人员依然守口如瓶。合同中规定，如果代言人私自泄露了这些内容，将会支付巨额的赔款。用唯晶首席运营官周宏的话说，那会"赔到让你心疼"。在聘请代言人的公司，代言的费用也只有市场经理、总经理等少数几人知道而已。但还是有一位熟识的市场经理，禁不住记者的软磨硬泡，透露了一点消息。他说："如果只有200万行销费用，就不要找代言人，那会花掉你至少50%。你请了代言人，不等于就不用在推广上花钱。代言人准确来说，不是推广的一部分，而只是让推广更有效。推广该做的，还是要做。"从他的话中我们推断，无论是直接给明星代言费用，还是通过活动或包装来用新人代言，开销都是数以百万计的。

合约对代言人该做什么、不该做什么力求事无巨细，包括拍照、接受访问、做地推工作、表演、参加活动等。

我想做个游戏人

——独家专访“唯晶宝贝”孙婷

半年前在ChinaJoy上，我拍摄了两打孙婷的照片，至今我还记得拿着三角架在众多媒体记者和玩家之间杀出一片空地的痛苦经历。那时她盛装华服，笑时屋内满是阳光。半年后她已成为唯晶的策划兼美工，眼前的她洗尽铅华，异常朴素，唯一不变的，是微微上翘的嘴角和阳光般的笑容。



大众软件： 你是怎么和唯晶签约的？

孙婷： 是个巧合啦，网易办了一个Cosplay比赛，我被朋友硬拉去充数。我唱歌还是带着歌词上台看着唱的，本来以为没戏了，但没想到最后我们进决赛了（笑）。过了几天唯晶公司就给我来电话想找我做Show Girl。因为第一天在ChinaJoy的反响很好，第二天公司就找我谈代言的事。当时我就答应了，那几天都很High。（笑）

大众软件： 在知名度提高之后，你的生活有哪些变化？

孙婷： 我的生活还是和以前一样啊，在家里上上网、做作业、学钢琴、武术……还要写游戏文案、画人物设定……

大众软件： 你还在上学？学校对你做代言人是什么态度？

孙婷： 我还在读大学，最近工作相当繁重，有点忙不过来。我能处理好学业和工作的关系，学校也没有干涉。

大众软件： 你身边同学对你看法有没有改变？会有人跑过来找你要签名或合影么？

孙婷： 我同学拿来几百张照片让我给签名，让我练习。（笑）在学校偶尔会有人跟踪我一下，然后我溜掉了……要么我就把脸埋到衣服的领子里。也会有人来找我，但我在学校神出鬼没，找我蛮难的。同学之间的关系还是和以前一样，一点变化都没有，在学校里我只是个普通的女孩子嘛。

大众软件： 你爸爸妈妈对你做代言人有什么看法？

孙婷： 我从小就很独立，高中时就自己出去参加比赛、打工。父母对我操心得很少。



大众软件： 签约之后，有没有专人对你培训？比如演唱、摆Pose之类的训练。化妆呢？

孙婷： 我都要自己去钻研，感觉自己像女超人。因为我本身对自己的唱歌还是很自信的，所以现在最重要的是怎么把自己再变漂亮点。（笑）服装、化装、造型、表演，我也想做好的，只是一个人的能力实在有限，所以有些时候不能做到十全十美，希望大家多包涵。

大众软件： 做代言人的感觉怎么样？和当初想象的有区别么？

孙婷： 我之前也没怎么想未来会怎么样，只是跟着感觉走。喜欢做很多的尝试，重要的是过程可以使自己成长。做了代言人以后呢，有很多新奇的经历。不管成果如何，但过程是让我觉得非常快乐的。当时想得比较多的是，将来可以做个游戏人。

大众软件： 为什么想做游戏呢？

孙婷： 我本来就是学设计的，平时也偶尔画画漫画形象。而且我应该算比较喜欢幻想的女生，把自己向往的爱情和人生观带到我的游戏中，是我的一个小小的梦想。游戏策划和美工我现在正在学，小有所成，还在继续努力中。才学了三天……（笑）

海外传真

第一批次世代游戏名单公布，游戏售价明显提高

2005年3月9日 Gamespot.com

微软公司近日表示，将不会在2005年3月举行的游戏开发商会议（GDC）中发布新一代Xbox2游戏机。一家市场调研公司的分析师援引与微软管理层的谈话内容称，微软可能在2005年5月在洛杉矶召开的E3电子娱乐大展中发布。此前外界普遍预期代号为"Xenon"的新一代游戏机将在今年稍后推出。但微软很少公开谈到这项产品，且在上周的一次电话会议中称，在E3大展前不会有太多关于新一代游戏机的消息。就在微软发布消息后几天，Activision公司发表声明，表示他们已经在开发多款PS3和Xbox2游戏，不过因为下一代游戏开发成本比较高，势必要调高对应游戏的售价，预估新主机游戏的售价可能在60美元左右。Activision公司总裁RonDoornink表示，因为下一代游戏机将于今年底推出，所以这几款游戏都会先以Xbox2版本为主，游戏名单包含：Tony Hawk Underground 3、True Crime 2、Ultimate Spiderman、Quake Ⅳ、Call of Duty 2。Ron Doornink预估为新游戏机开发的游戏售价约在59.95美元，比起目前游戏的49.95美元略高，玩家只要多花10美元，就能享受崭新的次世代游戏，也是颇划算的。游戏售价提高主要的原因是因为开发成本，理论上一款Xbox游戏成本约200万美金，而Xbox2游戏因为难度及精细度要求更高，开发成本预估可能高达1000万美金，约为Xbox游戏的5－10倍。

新一代Xbox游戏机的最新消息

2005年3月9日 GameSpy.com

对许多GameSpy的编辑来说，游戏开发者会议（GDC）是每年最让他们兴奋的事。他们喜欢GDC最主要的原因，是因为能在GDC上见到那些游戏开发天才。GameSpy那些编辑正在谈论Xbox的下一代会是什么样子。记住，关于新一代Xbox，现在得到的信息在开发过程中都可能发生改变。下面是新一代游戏机的硬件配置，它的名字还没有公布，只知道它的系统代号：Xenon。

CPU：Xenon的CPU拥有3个3.0GHz PowerPC处理器。

GPU：Xenon的GPU（图形处理器）将是ATI X800的下一代产品，核心频率500MHz。新一代游戏机上市时，它的GPU将是市场上最强劲的，能轻松执行《半条命2》这样的游戏。

内存：Xenon将有256MB内存，记住：不能用同一标准衡量Xbox和PC的内存，Xbox只有64MB内存，可它依然是性能最好的游戏机。

游戏光碟：Xenon平台的游戏将用DVD-9光碟作为载体，它的最大容量接近7GB。

存储卡：Xenon将使用最小64MB，最大1024MB的存储卡，其中的8MB专供系统使用，剩下容量用于储存用户数据。



次世代掌机Gizmondo于3月上市

2005年3月9日 Gamasutra.com

Gizmondo Europe是佛罗里达州老虎通讯的子公司，最近这家公司终于公布Gizmondo掌上娱乐平台的发布日期，Gizmondo将于3月19日在英国率先上市，位于伦敦繁华的摄政王大街上的Gizmondo专卖店也将于同一天开门迎客。目前确定主机售价为229英镑，约合440美元，看起来有些昂贵，超过了目前所有游戏主机和掌机的售价。不过它的附件非常丰富，包括1100毫安时电池1块、SIM卡1张、SD储存卡1张，耳机和USB延长线各一，游戏售价分为9.99英镑、19.99英镑和29.99英镑3个档次。其实Gizmonda野心不小，虽然发售初期售价高昂，但计划在年内将主机售价调整到100美元以下，并将GPS全球定位系统与电子游戏结合起来，听上去非常诱人。从目前掌握的情报看，Gizmonda采用一块2.8英寸的TFT液晶彩屏、三星ARM9 400MHz处理器、NVIDIA GeForce 3D 4500图形处理核心。另外它还支持MP3、MPEG4视频回放、GPRS数据服务和蓝牙技术。另一条来自Gizmondo Europe官方网站的消息声称，澳洲以及亚太地区的厂商已经同意在上述地区销售Gizmondo掌机，Gizmondo Europe和这些厂商签署了3份发行合约。其中澳洲、新西兰订购了60万台Gizmondo掌机，中国香港特别行政区和韩国订购了36万台，菲律宾也有36万台的订购量。

自由武力VS第三帝国

2005年3月9日 IGN.com

由Irrational Games制作、VUG出品的Freedom Force系列推出了新作：Freedom Force VS The Third Reich。Freedom Force系列游戏一贯引用经典连环画家Jack Kirby的作品，在这次续集中他作品的影响更加显著。Kirby作品中有着饱满的色彩、丰富的立方体造型以及浓黑的"漫画边缘"，这些特点充斥着整个游戏世界。这使得游戏画面效果非同凡响，无论什么时候暂停游戏，你都会得到一个"冰冻"的画板，就如同正在欣赏60年代中期的某些经典漫画。游戏中你看到的所有东西都可以按漫画中的原理被仿造、移动、搬起或毁坏。如果一个人搬起一辆车，并且扔向他的敌人，车的反弹可能会推倒一个广告牌、摧毁一个电话亭、毁坏某建筑的一部分、使得一个在邻近区域内无辜的人受伤等。在同Entropy（游戏中主要的邪恶势力）的第一次战斗中，测试者小组摧毁了整个街区。幸运的是，毁坏城市对于声望的惩罚并不像一代游戏中那么严厉，或许玩家必须意识到摧毁一栋建筑是超级英雄游戏的一部分。遗憾的是，在游戏预览中，很多最酷的元素没能看到，所以对于挑战性和真实感还无法评价。不过相比一代，玩家角色确实聪明了许多。角色们遇到致命危险时，能积极地运用防御能量，自主移动并攻击感官范围内的敌人。

老牌网游公司裁员 网游第一轮泡沫破灭开始?


目前北京华义总经理由华义董事长黄博弘兼任

■本刊记者 生铁


北京华义近期人士变动真与这款只有雷声不见雨点的游戏有关吗?(图为《铁血三国志》游戏截图)

近期传出消息,前不久,以《石器时代》而闻名的北京华义联合软件开发有限公司开始在内部进行了部分裁员和人员调整。自2004年下旬北京华义总经理林永青离职后,该公司内部的人事变动就已陆续开始。今年3月离职的部分华义员工主要包括北京华义营运中心(含行销和媒介等部门)的部分职员。而在此前,北京华义营运中心的营运长及业务部主管均已先后离职。

有消息认为,此次北京华义人事变动的直接原因与其主打新品《铁血三国志》的开发进度有关。该产品的测试开始时间从2004年下半旬一直推延到今年6月初,而且预计在6月进入内测的可能性并不大。而在今年前半年内,主要负责产品运营阶段支持的部门进行缩水,也在预料之中。这一情况也许仅反映了一家游戏企业内部的正常人事变动,也许,它预示着网络游戏运营行业的萎缩将在今年开始。请继续关注本刊下期的报道。

业界动态

目标与顶星进行战略合作



2005年2月23日,目标软件和深圳顶星科技有限公司联合举行题为“目标——顶星战略合作暨《天骄Ⅱ》全国推广正式启动”的新闻发布会。此次发布会上,目标软件和顶星科技有限公司正式结成战略联盟,启动“2005《天骄Ⅱ》普及风暴”活动。同时,目标软件宣布了2005年网络战略:2005年目标软件将再投资5000万元人民币,用于网络游戏技术研发。目标软件由网络游戏研发提供商正式转型为一家集研发、运营为一体的综合互动娱乐服务提供商。此外,会上宣布《天骄Ⅱ》于3月8日正式公测。目标软件总经理张淳、顶星科技有限公司副总经理杨清顺、威盛电子(中国)有限公司芯片组及绘图芯片事业部中国区总经理汤涵宇出席了会议并先后发表讲话。

《指环王——中土大战》设计师转投暴雪

《魔戒——中土战争》的首席设计师Dustin Browder于3月9日离开他就职的EA公司转投暴雪娱乐。Browder曾经在Westwood工作室任职,期间参与《红色警戒2》和《命令与征服——将军》的开发。Browder是受Rob Pardo邀请前往暴雪总部工作,Rob Pardo一直在为暴雪开发《魔兽争霸》,目前正在开发《魔兽世界》。Dustin Browder于3月14日开始工作,但目前还不清楚他将参与什么工作,根据他以前从事的工作推测,应该还是一款即时战略游戏。很有可能参与《魔兽争霸Ⅳ》或《星际争霸Ⅱ》的制作。

《蝎子王》主演加盟《毁灭战士》

早在《毁灭战士3》发售之前,关于电影版《毁灭战士》的传闻就在业内广泛传播,华纳兄弟影业公司从id Software取得了电影版《毁灭战士》的版权,但由于各种原因,这部作品始终没有开拍,男主角的人选也一度成为焦点,以《指环王》三部曲闻名的卡尔·厄本曾被传为《毁灭战士》的主角,现在以《木乃伊前传——蝎子王》而出名的The Rock(原名Dwayne Johnson,德威恩·约翰逊)声称他已经被列为《毁灭战士》电影版的另一主角。厄本饰演的主角的名字为John Grimm,他作为特别行动组的组长去与地狱军团战斗,约翰逊饰演的角色似乎没有名字,只知道是一名“警官”。《毁灭战士》发生在火星的一个准军事研究中心,根据小道消息,The Rock实际是魔鬼伪装的一名警官。《毁灭战士》将于8月上映,影片由大导演安德列·巴柯维亚执导,制片公司实际上并不是id先前公布的华纳兄弟影业,而是环球影业。007电影《择日再死》的演员之一罗莎蒙德·派克将会扮演一名反面角色。

光荣开拓网游市场 目标定位中国大陆

光荣这一两年不但陆续开发《信长之野望Online》、《大航海时代Online》,也准备开发《真三国无双》、《三国志》的网络版,可说是目前进军网络游戏市场最积极的日本游戏公司,他们的最终目标市场就是中国大陆。光荣公司在日本宽频协会举办的“亚洲网络游戏会议2005”中指出,在中国大陆及中国

台湾省的网络游戏市场里，主流游戏几乎来自韩国，日本的MMORPG可说是备受冷落，目前市场上只有SQUARE-ENIX研发的《魔力宝贝》较受欢迎，但光荣认为中国的线上游戏娱乐人口应该是总人口的18%，所以玩家人口应该有2.54亿人，是个很有潜力的市场。

育碧进军运动游戏市场 意图反攻EA

2004年底，美国艺电毫无预警地买下育碧公司的19%股权成为最大股东，如今育碧终于有更具体的反击策略了。育碧日前宣布，他们将买下原本在微软旗下，负责开发一系列"XSN"运动游戏的研发小组。这支研发小组曾在Xbox主机上开发一系列对应Xbox Live网路的运动游戏，包含NHL Rivals、NFL Fever、NBA Inside Drive、MLB Inside Pitch等游戏。

业界新军潘多拉工作室 签下"真实"引擎

潘多拉工作室（Pandora Studios）是2005年1月刚刚成立的电脑游戏开发公司，这家工作室以"Frag.Ops小组"而闻名，过去一直是开发MOD的小组，最著名的产品就是《虚幻竞技场2004》的"Frag.Ops"MOD。这个小组在Epic GAME和NVIDIA联合举办的奖金为100万美元的"Make Something Unreal"MOD制作大赛中屡次获胜，之后这个小组终于决定组建一个责任有限公司来从事更大的事业，定名为潘多拉工作室。潘多拉工作室近日宣布，他们已经与Artificial工作室签约，为一款2006年上市的新游戏购买了"真实"引擎（Reality Engine）的使用权，这款游戏为MOD开发者提供了最优秀的接口，利用潘多拉工作室开发的关卡编辑器和C#脚本编辑器，开发者能开发出很多MOD。

《征服》英文版 正式在中国大陆内测

继《征服》英文版在美国成功运营之后，网龙（中国）公司于2005年3月正式开始在中国大陆运营《征服》英文版。对《征服》英文版有兴趣的游戏玩家可到http://conquer.91.com注册账号后登录《征服》英文版的服务器免费游戏。网龙（中国）公司董事兼副总经理陈丰认为："《征服》英文版是中国第一家自主研发并在美国成功自主运营的大型多人在线网络游戏，也是中国市场上第一款英文网络游戏。我们的目的是让中国广大对学习英文有兴趣的游戏玩家，在享受游戏快乐的同时可以学习提高自己的英文水准。"

国际化游戏人才培养工程全面启动

——游戏学院项目2005新版课程体系发布

■本刊记者 心鹰



北京汇众益智科技有限公司董长兼总裁李新科（左）与诺兰·布什内尔（右）

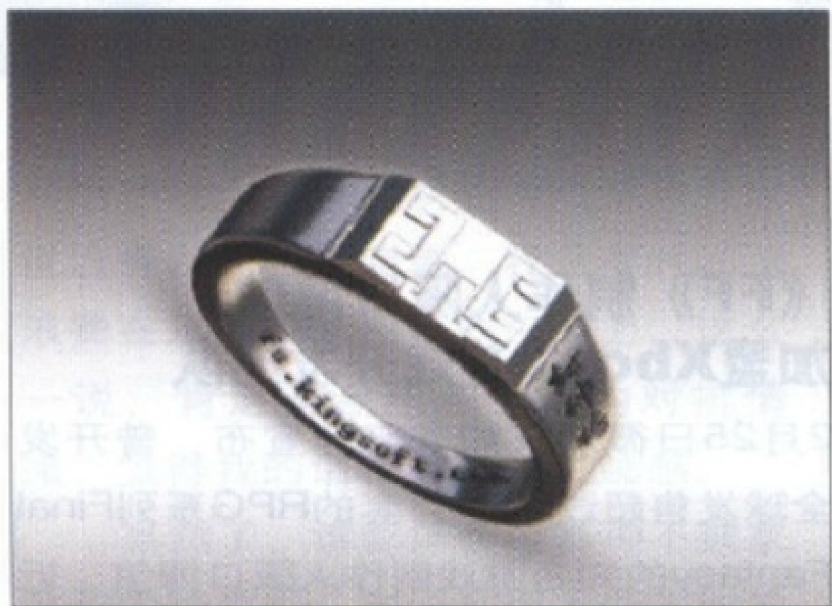
2005年3月4日，由北京汇众益智科技有限公司主办的"游戏学院项目2005新版课程体系发布暨汇众益智与IGDEA（国际游戏开发教育联合会）战略合作新闻发布会"在北京新世纪饭店举行。信息产业部电子教育中心主任徐玉彬、北京汇众益智科技有限公司董长兼总裁李新科、国际游戏开发教育联合会主席诺兰·布什内尔、中国软件行业协会游戏软件分会副会长刘金华、中国出版工作者协会游戏工作委员会秘书长辛晓征、北京大学软件学院副院长苏渭珍等出席本次会议并讲话。此外，作为一次高层次的游戏行业国际盛会，本次会议得到了来自国际游戏开发教育联合会（IGDEA）、中国软件行业协会游戏软件分会、中国出版工作者协会游戏工作委员会、科技部火炬中心、北京市数字娱乐示范基地、北京大学软件学院、北京电影学院、金山软件、软星科技、清华同方、游戏橘子等国际游戏机构和国内政府相关部门、知名游戏开发企业以及全国100多家媒体的大力支持。

北京汇众益智科技有限公司在此次新闻发布会上，推出了游戏学院项目2005新版课程体系——《游戏设计与开发高级教程》。据汇众益智副总裁宋健先生介绍，这套课程体系是依托国际游戏开发教育联合会（IGDEA）的游戏设计思想理念，结合国内行业特点和规范，结合案例教学、实例教学和项目开发的教学模式开发出来的。信息产业部电子教育中心徐玉彬主任在会上高度评价了游戏学院项目2005新版课程体系，他说，《游戏设计与开发高级教程》通过未来的教学实践，必将为中国游戏人才培养提供非常宝贵的经验和参照标准，将大大提升中国游戏开发者的水平，从而推动中国游戏产业的健康发展。

国际游戏开发教育联合会（IGDEA）主席，被誉为"视频游戏之父"的诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell）也从美国专程到中国，出席了今天的新闻发布会，并与北京汇众益智科技有限公司在游戏人才培养、课程体系研发、游戏人才认证等方面签订了战略合作协议。同时，北京汇众益智科技有限公司特聘诺兰·布什内尔先生为游戏学院首席顾问，并为其颁发了聘书。

首届F1式网游大赛落下帷幕 25枚纯金金牌各归其主

金山公司举办的“首届《封神榜》网游金牌联赛”2月28日正式落下帷幕，此次活动历时两个半月，吸引了近20万玩家参与，共产生25个冠军团队。金山公司为此颁发了25枚纯金冠军金牌，2500枚冠军团队戒指。首届网游运动会于



2004年12月16日《封神榜》正式公测时同期举行，为期数月。运动会采用“F1大奖赛”积分形式，每周根据规则产生周冠军（即类似F1的分站冠军），累计总分最终产生总冠军（即类似F1年度冠军）。为充分体现出运动会氛围，此次网游运动会还进行包括服务器冠名、参赛队冠名等多种冠名活动及最后的颁奖仪式。

外国人首次成为索尼“掌门”

业界巨头日本索尼公司3月7日上午召开董事会会议，之后宣布任命公司副董事长、美国分公司总裁霍华德·斯特林格为公司董事长兼首席执行官，接替现任CEO出井伸之。这艘电子业巨型航母的“船长”将首次由一名非日本籍外国人担任。现年63岁的斯特林格出生在英国威尔士的加的夫，1965年来到美国，1985年加入美国国籍。1997年加盟索尼公司前，他曾担任美国哥伦比亚广播公司总裁。

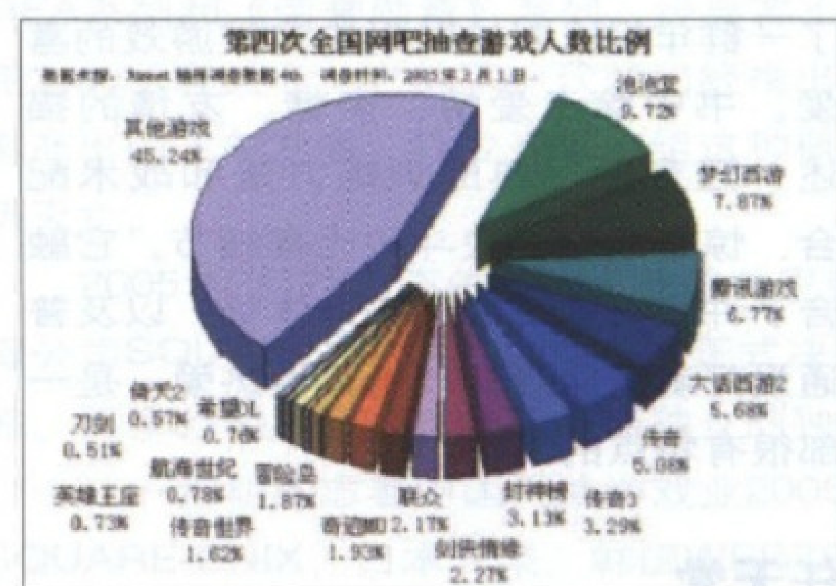


在任命斯特林格的同时，索尼董事会还决定将总裁安藤国威解职，其职务将由副董事长中钵良治接任。对于索尼此次高层换将，分析人士普遍认为，公司近年来效益不佳是根本原因。

雅虎成立手机游戏工作室 瞄准电玩增长领域

近日雅虎公司表示，该公司已成立开发手机游戏的专门工作室，进军总值200亿美元的全球电玩游戏产业中增长最快的领域。雅虎游戏工作室已为Verizon Wireless开发游戏，且不久后将为其他运营商提供游戏产品。雅虎还宣布，已收购一家名为Stadeon的公司，使消费者能用手机上网玩西洋棋和扑克牌等游戏。Janco Partners分析师皮克宁认为雅虎的策略是用游戏、电子邮件和其他服务吸引用户，很可能将瞄准中国及亚洲其他地区，因为雅虎和其他网络公司均将未来增长目标指向这些地区。

全国网吧游戏第四次抽样调查暨外挂调查出炉



2005年3月1日，骏网启动了全国网吧游戏比例的抽样调查，这是骏网两个月内第四次进行大规模的网吧游戏比例人数调查。此次调查在北京、沈阳、济南、广州、成都、重庆、上海、杭州、武汉、昆明、西安、青岛、长沙等地同时展开，共计260家网吧，调查人数20158名。调查的主要内容是统计各地网吧每种游戏人数比例，以及玩家、经销商对封外挂的支持率。从此次调查报告看，在人数上位居前几位的游戏有《泡泡堂》、《梦幻西游》、《封神榜》、《剑侠情缘》、《奇迹MU》、《刀剑》等。

任天堂就游戏创意剽窃一事警告韩国Webzen公司

《奇迹》的韩国开发商Webzen宣布即将推出一款新网游“Wiki”。就在上周任天堂公司称该游戏的画面和任天堂于2003年推出的网络游戏——《萨尔达传——风之律动》极其相像。不过任天堂尚未采取任何行动，仅是公布了这一消息。据澳大利亚媒体Asia Pulse报道，任天堂通过其在韩国的发行公司Daiwon C.I.表示：“当我们觉得需要行动时，我们会采取某些措施。”在这份陈述中，任天堂的态度很强硬：“任天堂的知识产权必须得到保护，我们不会对Webzen公司的剽窃坐视不理。”

EA宣称微软5年内收购任天堂

EA和3DO的创始人TripHawkins近日在接受Xbox2News网站的采访时语出惊人，预测任天堂在5年内将会被微软收购。在谈到任天堂的未来时，Hawkins说：“我的灵感告诉我，他们将会在5年内被微软收购。”其实微软早在开发Xbox之时就已经向任天堂提出收购建议，不过遭到了任天堂的拒绝。然而近来任天堂在与微软的竞争中明显处于不利境地，NGC去年年末商战的惨败使其未来充满不确定性。

美国ESRB增加10岁以上年龄游戏分级标准

据外电3月4日报道，美国娱乐软件分级委员会（ESRB）近日新增加了E10+游戏分级标准，该标准适用于年龄10岁和10岁以上年龄层。ESRB发布新的E10+视频游戏分级，旨在帮助消费者更容易区分哪些游戏适合整个家庭，哪些游戏适合10岁和10岁以上人群。娱乐软件分级委员会总裁Vance说：“在精确性、复杂性和图形质量方面，电脑与视频游戏的内容都在继续提高。在这种发展变化的情况下，新的E10+分级标准将向消费者特别是家长们提供适合一定年龄内容的更精确的指导意见，以便实现我们的目标，即确保家长为孩子和家庭选择适当的游戏。”

电子竞技

《反恐精英》WEG2005决赛易地北京举行

原定于在我国上海举行的第一届WEG2005竞技大赛决赛改于2005年3月19日至20日在北京市朝阳体育馆举行（后改为广安体育馆）。此次决赛地点的更换是因为组委会未取得在上海市召开比赛的批准，不得不将比赛移至北京。不过WEG负责人表示此次更换决赛场地将不会影响原定计划的决赛日程安排。WEG2005是由WEG组委会主办、韩国京畿道赞助。此前在韩国举行的长达6周的小组赛上，包括世界顶尖

强队NoA、Mousesport、4Kings等在内的8支CS战队展开了激烈争斗。最终国际纵队NoA、英国4Kings、德国Mousesport、美国GamerCompany战队进入四强。在Warcraft3项目中，决赛在分别战胜两名中国选手之后晋级的韩国选手SK zakard和Moon[one]之间进行。

《反恐精英》前New4 MM战队大将复出

ESWC2004后，New4 MM战队回国后劳燕分飞。kaka因为婚姻而退役，1212和Valen也先后离队。今天据来自Valen的消息，在CPL西班牙站即将到来之际，kaka、1212和Valen三名老New4 MM队员携去年ESWC2004中国区亚军队队员able及lnky重新组队。Valen告诉记者："我们此次复出的目的是今后的大赛，如果能够获得赞助，也很有可能出现在CPL西班牙站的比赛中。"

NiP官网服务器崩溃 所有数据丢失

原SK.swe巨星出走后重组的著名战队NiP在不久前开放了他们的官方网站NiP-Gaming.com，最近又开放了注册会员的服务，但就在开放注册后不久网站却公布服务器故障，之前所有数据因为没能提前备份而全部丢失。以下是NiP的官方声明："是这样的，在我们进行完优化数据库的工作后，网站系统忽然崩溃，我们丢失了所有以前存储的新闻、评论、声明还有访谈。从现在起我们将每日备份数据库资料以确保今后不会再有数据丢失的情况发生。我们会尽力恢复以前的数据，请大家与我们共度难关！"

产品信息

中华网、一起玩游戏网联手引进《热血江湖》



3月4日，中华网和一起玩游戏网（www.17game.com）在北京亮马饭店召开新闻发布会，中华网宣布对一起玩游戏网投资3300万人民币，本次投资后中华网将获得一起玩游戏网（www.17game.com）36.5%的股份。中华网和一起玩游戏网同时联手斥资300万美元引进韩国网络游戏《热血江湖》。《热血江湖》游戏是韩国MGAME公司用3年时间、投资50亿韩币开发的网络卡通武侠游戏，改编自韩国流行的漫画《热血江湖》，据称《热血江湖》在韩国的人气接近《魔兽世界》。该游戏将于3月8日正式内测。

网络文学《CS之神》实体书面世

最近，一部曾在CS玩家中引起广泛关注的网络连载作品《CS之神》，被制作成实体书摆上货架。这部《CS之神》讲述了一群年轻人对这款射击竞技游戏的喜爱。书中除了爱情、亲情、友情的描述，还穿插经典的训练方法和战术配合、惊心动魄的决斗和比赛细节。它融合了许多资深玩家的切身体验，以及普通爱好者对网络游戏的真诚热爱，是一部很有特点的网络小说。

任天堂 正在开发触摸光线型NDS游戏

任天堂社长岩田聪近日在游戏MOTHER的创作人系井重里的个人站点上，发表了对于NDS游戏创意的见解。"我们将于4月发售一款会延伸游戏定义的作品：《任天狗》。它与传统的育狗模拟游戏完全不同，会让所有爱狗人士都其乐无穷。在《任天狗》发售之后，我们计划推出更多游戏产品以扩展游戏的定义。我们对于NDS的创意包括一款利用电子词典功能的游戏，一款提高脑力活动的游戏，以及一款通过声音和触摸光线来玩的游戏。"

PSP游戏经确认没有分区

在2004年底已经发售日文版，并于2005年3月24日在美国上市的索尼掌机PSP正式确定取消分区设定。SCE的高层领导多次在不同场合表示，PSP游戏由于携带性的考虑，将采用和所有掌机一样的不分区方式，据很多拿到美版PSP主机的玩家测试，和美版PSP同步上市的多款美版PSP游戏都可以在之前购买的日版PSP上运行，即只要是PSP上的游戏就可在任意地区的PSP上执行。UMD



的影音产品还未确定是否面向全区，但由于影视行业的特殊游戏规则，很有可能不会和游戏一样。

《FF》制作人阪口博信加盟Xbox2游戏开发团队

2月25日微软突如其来地宣布，曾开发全球发售超过6000万套的RPG系列Final Fantasy的知名游戏制作人阪口博信，近日加盟次世代Xbox2阵营，而且正在开发两款次世代RPG。阪口博信在日本游戏界有很高的地位，他表示，他在休息的过程中一直思考为何当初投资"FF"电影会失败，也尽量接触与游戏无关的事物以增加知识，后来他了解到自己的专长还是在游戏开发领域，于是重燃热血，继续投入自己最擅长的RPG游戏开发，现在他针对Xbox2所开发的两款RPG游戏，是集合他开发游戏20年经验的作品，他将把这两款游戏当作检视自己投入游戏开发行业20年来的一个成果见证。

游戏职场人气职位TOP TEN
2005年3月1日～3月15日

最近"游戏教育"成为社会各界关注的热门话题，"游戏学院"新的课程体系也已经公布。在不久的将来，游戏设计人才的供给量可能会有些增加，不过，这还是无法解决巨大的人才缺口。无论是程序员还是美工现在都还是热门职位。

排名	职位	职位数量（个）	薪资指数（元/月）
1	J2ME游戏软件工程师	778	5500
2	游戏工具程序员	772	6000
3	BREW游戏软件工程师	682	5000
4	游戏美术设计师（2D/3D）	654	6000
5	游戏平台开发	611	6000
6	3D游戏设计高级讲师	540	6500
7	手机游戏设计高级讲师	532	6500
8	在线网络游戏设计高级讲师	467	6000
9	游戏策划师	388	5000
10	游戏测试员	369	3000

感谢中华英才网提供数据。
www.chinahr.com



死也要死在自己手上

■本刊记者 生铁

不知读者朋友您现在在玩哪一款网络游戏。我最喜欢的网络游戏可以说没有。原因很简单，我没有时间可浪费在那些毫无用处的东西上。这么一说，肯定要激起若干人的对抗情绪，觉得我的话带着一种优越感。

当然了，谁都体会过那种不被家庭和学校重视，内心抑郁无处宣泄的感觉，“生命本来就是用来浪费的，我起码可以在游戏里找到被尊重的感觉”。不过与其都是浪费，你为什么不把它们浪费在更有趣的游戏上呢？

也许，《魔兽世界》在国内上市后，我会收回我刚才说的话，我会说：“哦，我最近在玩《魔兽世界》，我在里面是个侏儒战士，我的捕鱼技能很高。”人总是善变的。但实际上人从来都没有变过，人只选择他认为对自己好的东西。

不久前美国SONY在线娱乐公司（SONY Online Entertainment）的总裁John Smedley在《无尽的任务2》北美地区官方论坛里贴出了一封公开信，对网络游戏和《无尽的任务2》的未来作了一个简短的展望。其中有一段谈到了《无尽的任务2》的对手《魔兽世界》，他是这么说的：“现在，有趣的是网络游戏领域的竞争越来越激烈了，《魔兽世界》已经登场，而且表现非凡。我认为这是暴雪开发的又一款精彩的游戏，我玩了很长时间，而且很喜欢这款游戏，SOE里的许多其他员工也有着和我一样的感觉。对一名游戏开发者来说，有其他游戏开发者玩自己开发的游戏，这是一种至高无上的赞扬。我们在这里要由衷地对暴雪人说声：‘干得不错！’但不要因为我们认为《魔兽世界》是一款伟大的游戏，就认为我们将会放弃与暴雪之间展开激烈的竞争……他们使我们更努力，他们使我们更集中精神做好我们的游戏。”

他还说：“现在在美国大概有200万人玩网络游戏（顺便说明一下，这是在《魔兽世界》推出之后），而EQ推出前却只有25万……”这番话语中带有一个成熟企业的自信和游戏开发业特有的相互尊重。看了这段话，我首先想到的，是联想并购IBM的PC业务后，HP在中国台湾省的广告——“连（联）想，都不要想”……

如果说同行之间相互尊重，是一种为人称赞的态度，那么行业的发展靠的并不是含情脉脉。一位业内的朋友对笔者说，当他得知很多势单力薄的传统单机开发企业也走上开发网络游戏的道路时，他就觉得很痛惜。他在和EA这样的国际大企业接触后发现，游戏开发的未来趋势根本就是像电影一样的纯商业制作，核心就在于赚钱。他认为《荣誉勋章——血战太平洋》是款失败的作品，但EA却可以靠着自己的商业机器把它卖得很好，而相比之下像牛娃这样有创意的公司在商业大环境的压力下只有死路一条。

现在的玩家还听说过牛蛙吗？我真表示怀疑。他们能玩到的只是一代又一代的FIFA系列和《荣誉勋章》系列。经典容不得你留有任何美好回忆了。因为你还没有玩完它的所有关卡，它的下一代就已经推出了。近几年来，游戏行业越来越向着高投入高产出的方向发展，独立开发小组这种概念在游戏业中更是一种空谈，它们注定要经历灭亡。

2005年2月28日下午17时，网星艾尼克斯在其官方网站上宣布，该公司的二家股东母公司SQUARE-ENIX和大宇资讯正式决定，计划于2005年底前结束在大陆的合资策略。两家公司将正式拆分为各自独立的独资公司，并转移各自的产品线到新子公司。

这一声明标志着中国网络游戏业2005年可能出现的若干变化趋势中的一种。除去SQUARE-ENIX，日本光荣、韩国WEBZEN以及EA、乐线等国外游戏企业，均有在中国独立运营网络游戏的计划。过去国外企业对于中国的游戏市场一直持观望态度，所以一直在与国内企业合作，走代理分成的路线，而现在他们发现，如果自己通过开设分公司的形式，在中国独立运营网络游戏，那么他们将不必将利润分给合作的中国企业。

业人人士分析说，《魔力宝贝》目前依然是网星公司的支撑产品，而大宇资讯希望将赌注押在《轩辕剑Online二》。从这个角度看，大宇资讯与SQUARE-ENIX的分家势在必行。

当然，分家未必有好结果。不仅是大宇的“轩辕二”这一赌注充满风险，就是盛大、九城这样的企业，也依然不能确信自己的下一款产品能使自己继续曾经的辉煌。可是，面对这个行业中井喷似的利润幻像，企业的决策者们往往抱有孤注一掷的念头，“死也要死在自己手上”。

W《魔兽世界》酷图讲解 World of Warcraft（六）

■策划 本刊编辑部
■特约魔兽测试小组 Griffin等

上回书咱们说到，矮人老爷打败了四大元素守卫，与掌握着中央巨石阵钥匙"秩序之杖"的石巨人Fozruk四目相望。这石巨人难道就是上次提到的"巨型公主"？那外形也太唬人了吧？到底Firelump是救人还是砍人？命运如何？且看本期的"矮人老爷大战巨型公主"（之二）。



你想知道这石巨人Fozruk到底有多庞大？且看咱们Firelump老爷的这张"测量图"。Firelump站在高地的一个山丘上，海拔XXXX米，也才不过和这石巨人平视。



这边这位看官说了，前面那张图不够直观啊。好，Firelump给您来个更为感性直观的。看看，Firelump也才不过到人家Fozruk的小腿处。看来这次遇到的可是个劲敌了。

现在大家看到的这张图可是Firelump在逃亡中拍摄下来的，没想到这年头怪物也带了等级不低的跟班啦。伴随石巨人Fozruk出现的还有4个马弁。





从这个角度看过去，是不是觉得有种"英雄一去兮不复还"的悲壮？

■类型：大型多人在线
■制作：Blizzard Entertainment
■运营：Blizzard Entertainment
■北美上市时间：2004年11月23日
■推荐度：★★★★★



哎呀呀，大事不好！石巨人是想以一式"千斤压顶"将矮人老爷碾成粉末么？


Firelump老爷深知“四两拨千斤”的道理，经过一番激战，Fozruk还是成为矮人老爷升级路上的一组经验值了。

打败Fozruk后会得到最后一把钥匙。一心以为可以救出公主的Firelump等人，在和初始晶石对话之后，还需要再次打败猪八戒的弟弟猪九戒，Fozruk的兄弟Thenan。唉，真是麻烦。




公、公主！一直被封印于地下的Myzrael公主终于再次回到地面。所谓“好心办坏事”原来就是指像Firelump等人经历千辛万苦一心以为救人于水火，却不想，解救的不是温柔美丽的公主，而是破坏世界和平的大恶魔这样的情况了。


公主会带着一个能随机变身四大元素的跟班，面对这两大强敌，切不可掉以轻心。打败他们之后，Myzrael公主将会重新被封印。好了，故事到此也告一段落了。Firelump老爷很伤心，英雄救美的梦想被现实击得粉碎。不过暴雪为了弥补所有心存幻想的玩家那脆弱的心灵，为这个任务设定了较为丰厚的奖品。至于是什么？你不妨也来救救公主吧。



■类型：即时战略 ■制作：Mad Doc Software ■发行：VU Games
■上市日期：2005年4月26日 ■推荐度：★★★★

前线地带

地球帝国 II Empire Earth II



■北京 黑色圣石

《地球帝国 II》的前作《地球帝国》，继承了其制作人——《帝国时代》的设计师Rick Goodman的设计，同样是一款出色的即时战略游戏。它包括了来自《文明》系列的回合制大地图策略模式和传统的即时战略指挥模式。从某些方面来说，《地球帝国》系列可被视为《帝国时代》系列游戏的续作，只不过它更重视重现人类历史。你可在这一系列中体验带领一个文明从石器时代进化到未来科技时代的快感。Vivendi在全世界售出了超过200万份《地球时代》游戏，而现在，他们开始推出续集了。Vivendi副主席Michael Pole声称：“《地球帝国》为我们带来全世界的赞誉，但是《地球帝国 II》不会满足于这些荣誉，我们将竭尽所能为《地球帝国》系列再创辉煌。”

全新的制作组，全新的制作

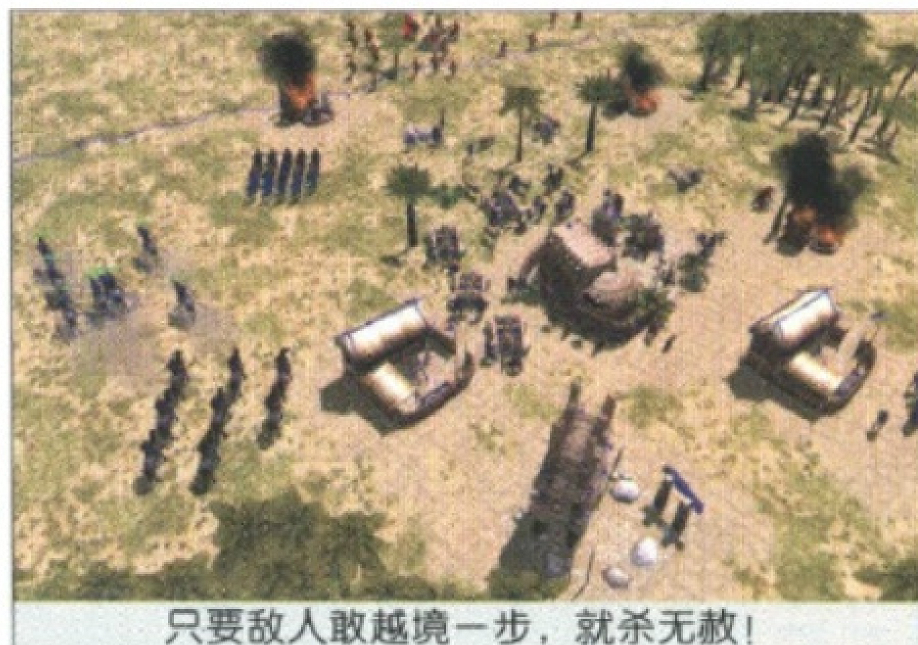
由于Goodman的Stainless Steel Studios正在开发一个全新的游戏，《地球帝国 II》的最终开发权落到了Mad Doc Software手中。对一款续作而言，这往往意味着沿用旧有游戏引擎和系统等以降低开发成本，但Mad Doc的CEO——Ian Davis对此说“不”。根据他的说法，他们的开发团队决定采用全新的3D图像引擎制作整个游戏。引擎将支持全部DirectX 9硬件特性，提供“难以置信的画面效果”。此外，开发团队也在重写整个AI，这保证了游戏在单人和多人模式下更具挑战性。


不同地域的风景完全不同

除了这些冷冰冰的技术数据统计之外，新的《地球帝国 II》在游戏内容上也得到了大量扩充。《地球帝国 II》的游戏开始于公元前10 000年，直至23世纪，因此游戏中包括了更多的时代。《地球帝国 II》中包括了中东、西方、远东、美洲4个类型的14种文明，超过370种不同单位和320种建筑。你将从这个文明最初的一个小小部落开始发展，逐渐积累资源、扩张领土、研究新的科技，最终发展成为一个伟大的文明。游戏提供了3个战役，分别是早期时代朝鲜、中期德国和后期美国战役，总共包括30多个任务。

全新的要素，全新的内容

与传统即时战略游戏不同，《地球帝国 II》决定在游戏中加入领土的概念。在游戏中，整个世界被分为许多块不同的领土。一旦你控制了某片领土，便有权获得该片领土上的所有资源，不过你仍需指派农夫、矿工、工人或是采集机器人去收集这些资源。此外，领土也可成为外交中的筹码。比如说，你可以向弱国提出领土要求，也可以领土作为代价交换急需的资源或科技，或是订立和平/联盟条约。你甚至可以为某些领土上的资源设定税率，然后让其他文明开采你不打算使用的资源，而你则从中获得税金。


只要敌人敢越境一步，就杀无赦！

除了领土概念，《地球帝国 II》中另一个与众不同的要素就是管理，这与之前即时战略游戏中的管理概念完全不同。通常的即时战略游戏中，你需要指挥农民部队分头去采集各类资源。但由于《地球帝国 II》的世界

前线地带

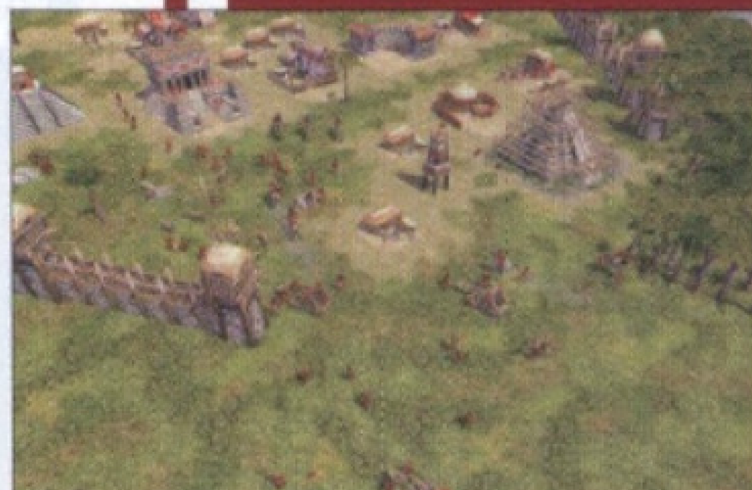
远比前作大，玩家在后期往往需要同时控制几十甚至上百座城市以维持帝国的正常运转；同时，对每座城市的采集方法进行控制，无疑会令游戏节奏变得缓慢拖沓，因此开发团队决定将整个帝国的管理集中到一个界面。你可简单地在这个界面里调整整个国家中采集各类资源的工人数量，电脑会自动安排各个城市中的工人和采集者数目。这对即时战略游戏新手而言特别有帮助，而老手们也可从繁琐的操作中腾出手来，用更多时间去对付敌对文明。

在战争方面，游戏开发团队也加入了一项独特的新特性——军事计划。传统的即时战略游戏中，你仅需圈选你的部队，然后点击目的地让他们开始行军，或是点击敌人让他们开始进攻。但在《地球帝国Ⅱ》中，你可以首先制定一套完整的军事计划。游戏会提供一张世界地图，你可在这个界面中为你的各支部队选择进攻方向和进攻路线，甚至可以制定某些单位攻击特定目标的计划。比如说，你可以指定地面部队从正面进攻敌人的前线阵地，而让轰炸机大队炸毁敌方的一座重要桥梁以阻挡增援。当你回到游戏界面时，军事计划便会开始执行，你的部队将分头出发，各自同时执行被赋予的命令。你甚至可用这一方式和你的盟友策划联合进攻。

由于整个游戏的时间跨度非常大，你可使用的单位类型和数量都远比前作多，其中还包括一些幻想中的武器，比如完全隐形的轰炸机和巨型机器人等。游戏中的许多单位都有自己独特的能力，比如间谍可以潜入敌人的领土、污染敌人的资源、净化己方受污染的资源、破坏敌方建筑、收集知识情报等。

气候条件在游戏中同样扮演着重要的角色，恶劣气候会影响地面和空中单位的行动。游戏中包括暴风雪、潮汐、沙暴等。这些气候效果不仅表现为可见的画面特效，更可影响单位的移动速度。更重要的是，如果你在计划一次大的军事行动时，恶劣气候可能影响部队的推进。因此，如果策划军事计划时可能出现恶劣气候，游戏将向你发出警告，提醒你气候可能影响你计划中的军事行动。这些灾害气候画面效果确实惊人，抛开对游戏过程的影响，这些壮丽的自然景象的确称得上奇观。

《地球帝国Ⅱ》中有一个独特的任务系统，其名字叫做“皇冠”(Crown)。人类历史上曾经出现过一些强大的帝国和文明，比如罗马帝国、不列颠帝国等。皇冠系统即代表着《地球帝国Ⅱ》中到达这一程度的国家水平。皇冠被分为3个领域，分别是军事、经济和权威。每隔一段时间，游戏都会对每个国家在各个领域的实力进行评估，某一领域实力为全世界第一的文明将获得一些奖励。比如，拥有军事皇冠的文明可能会获得战略轰炸技术，这可令你所有轰炸机的攻击力增加。但要注意，游戏每隔一段时间便会重新评估世界力量平衡，如果某一领域内的皇冠被其他文明夺得，皇冠带来的一切奖励都会离你而去，尽归胜利者所有。


这里的建筑是否显得古香古色？


仔细看，爆炸的效果是否很华丽？

全新的AI，全新的多人游戏

据开发小组说，《地球帝国Ⅱ》中的AI将完全去掉作弊成分，电脑AI的一切条件都与玩家一样，不会获得任何玩家无法获得的优势。在单人游戏中，AI将不仅依靠预设的脚本派遣部队，而是会根据当前的局势编组军队，安排潜伏渗透和伏击部队。开发小组自豪地保证，他们的AI在模拟人类想法上非常成功，尽管他们对新AI在多人游戏中的表现仍闭口不谈。


使用原始武器的攻城战

尽管对AI表现未做出任何保证，开发小组却提供了不少关于《地球帝国Ⅱ》多人模式的情报。《地球帝国Ⅱ》包括9种不同的多人游戏模式。比如“热点”模式，在这里玩家必须抢夺并占据特定战略地区；“最终生存者”模式，在这里玩家们虽然最初分为两派互相战斗，最终却只能留下一个生存者，因此玩家在攘外时还要做好安内的准备。多人游戏中包括独特的奖励机制，不仅限于在军事方面占优的玩家，在经济、文化、权威等方面表现出色的玩家也可获得各种奖励。

作为一款成功游戏的续作，《地球帝国Ⅱ》无疑背负着很大的压力。但与前作完全不同的引擎、系统、游戏方式，乃至制作公司，都很容易让我们觉得这其实是款全新的游戏。仅从目前公布的特性看，我们完全有理由期待它几个月后的闪亮登场。


运用了高科技的未来战役

前线地带



《大航海时代Online》亲密接触

■晶合实验室 北西环组

在很久很久以前，人们对于未知事物就充满探索的欲望。天的尽头会是怎样的景象呢？大地的边缘是海洋，海洋的边缘又是什么？徐福出海，追寻虚无飘缈的仙山；郑和下西洋，展示大明王朝的国威；西方的哥伦布、达伽马、麦哲伦一次次地扬帆远航，将足迹留在新大陆和东方的各个角落。海洋对于个人来说，代表的也许只是荣誉和梦想；对于一个国家来说，代表的却是繁荣和强大。

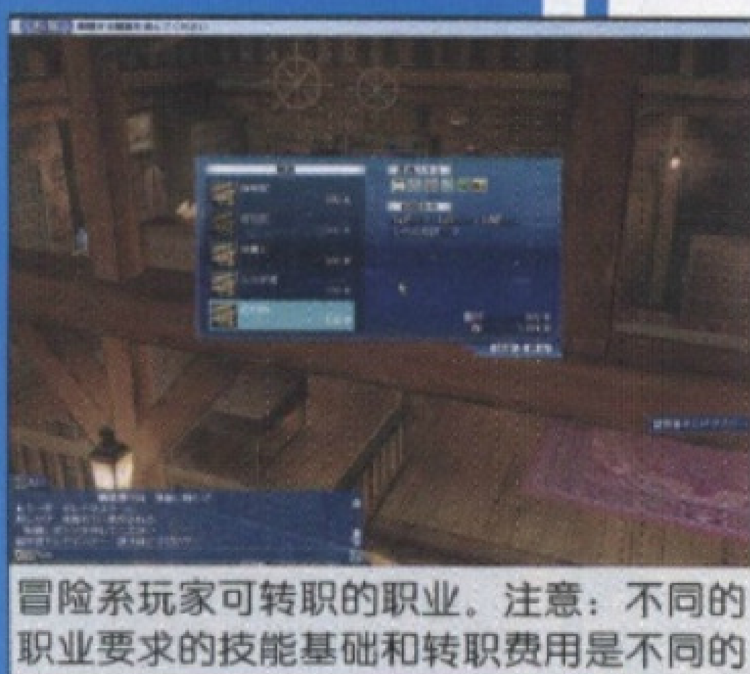
从这个意义上来说，航海游戏受关注也就不足为奇了。10多年前，光荣公司的《大航海时代》一经推出就吸引了无数的玩家。现如今"大航海时代"系列已成为游戏人心中不朽的经典，其网络版的推出是众望所归的事情。光荣公司在2月末对《大航海时代Online》正式进行公测，让我们去体验一下吧。

进入游戏后，有3个国家可以选择，分别是葡萄牙、西班牙和英国。然后是选择角色的外部形象，共有男女8种人物形象可供选择，其中不乏俊男靓女；然后对眼睛、肤色、发色等细节一一设定，我们的航海家就正式登场了。游戏中可选择的职业分为战士、商人和冒险家3系，不过最开始时只是"见习"的身份，必须完成一定的任务后才能转职。



这是人物形象的选择画面，右下的"颜放大"功能尤为贴心

我叫Water，出生在葡萄牙的首都里斯本，乘船出海去冒险是我儿时的梦想。我来到里斯本的冒险者工会，同其负责人交谈后得到一些最基本的装备、3000元冒险启动基金和一艘小船。我现在的身份是"冒险家见习"，要想成为真正的冒险家，必须通过冒险家工会严格的考验。工会大厅里站着"依赖仲介人"，到他那里可领取各种任务。当然，完成任务也会有各种奖励。



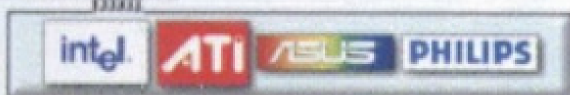
冒险系玩家可转职的职业。注意：不同的职业要求的技能基础和转职费用是不同的

虽说我立志将冒险作为一生的追求，但出海冒险可不是那么简单的事情，除了要增长冒险经验、冒险声望外，对战斗和交易也要有相当的了解才行。战斗就不用说了，在海上碰到海盗是常事，到时候总不能大喊"我投降"之类的吧，至少逃命的本事是要有的。交易的目的就是赚钱，虽然作为冒险家可通过完成任务领取一定的报酬，也可把自己探险的收获告诉给愿意听这些新鲜事儿的委托人以得到他们的资助。但这些钱是远不够玩家在游戏中使用的，在冒险的同时经商赚钱是必不可少的。所以冒险等级、战斗等级、交易等级都不能忽视，"总"等级数和"总"名望值影响着可学技能总数和行动力上限（技能和行动力的概念稍后介绍），同时高级的船或其他道具对此也有要求。

冒险等级、冒险经验和冒险声望都可在"人物情报"中



航海界面，各功能菜单简洁、清楚，位置也十分合理

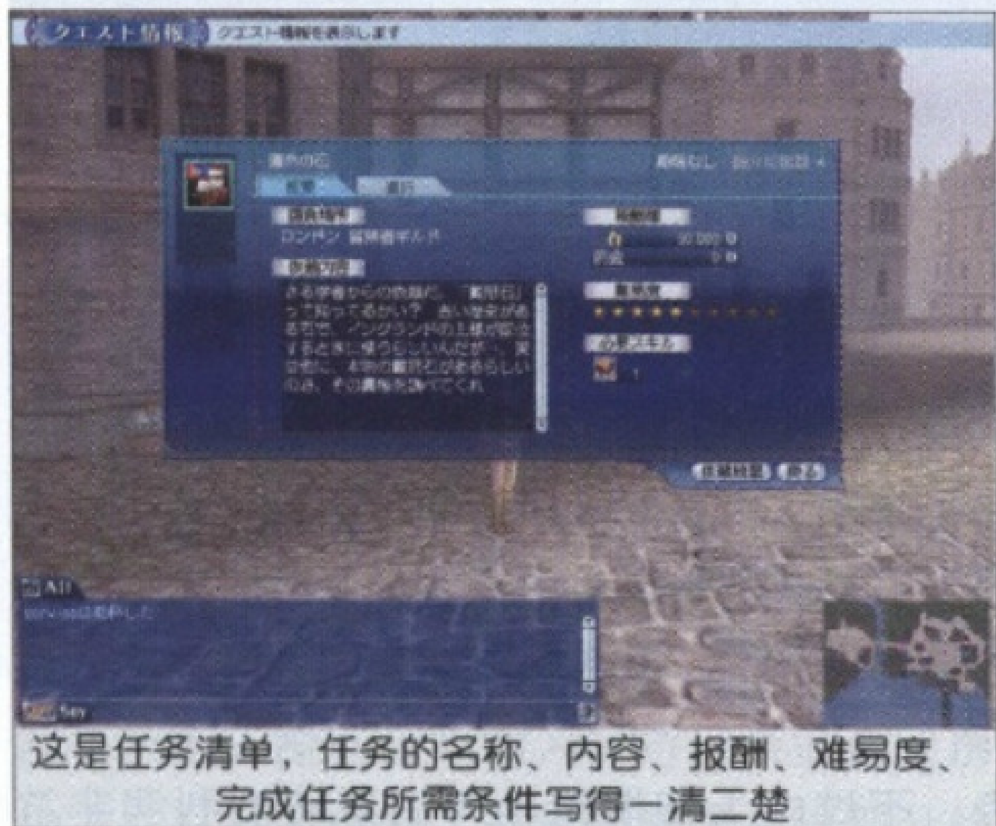


大众软件游戏测试平台

intel. ATI ASUS PHILIPS

■类型：大型多人在线
■制作：日本光荣
■发行：日本光荣
■测试平台配置：
主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
CPU：P4 2.6C
内存：Kingston DDR400 512MB×2
显卡：ATI RADEON 9800Pro
显示器：飞利浦170X5液晶
■推荐度：★★★★★

查询。这里要解释一下，只要你出海航行或者发现各式各样的“发见物”或是完成冒险任务，冒险经验都会有不同程度的增长，随之冒险等级也会有所提高。但冒险声望却不一定同步增长，必须通过发现“发见物”或是完成冒险任务才能得到增长。


这是任务清单，任务的名称、内容、报酬、难易度、完成任务所需条件写得一清二楚

“依赖仲介人”的任务五花八门，但归结起来基本有3类。第一类任务比较简单，可将其叫做“新手任务”，也就是在里斯本或者就近的港口跑一跑，找人对对话、捎个口信之类的，完成比较容易，当然报酬也不会很多。第二类是“航路开拓任务”，就是开辟从里斯本到某个港口的航线，根据所要到达港口的远近程度和航行危险程度不同，报酬也有所不同。第三类任务称为“探索任务”，就是寻找各种古迹、遗物，要想大幅增加冒险声望就得靠这个了，虽然有时报酬较少，但可能会发现比较珍贵的道具。每个任务都有难度评价和完成任务所必须具备的基本技能要求，如果接任务后发现难度过高也可选择放弃，不会产生负面影响。

任务完成后，必须向交代任务的“依赖仲介人”进行汇报。当我完成了去塞维利亚教堂寻找圣母像的任务后，“依赖仲介人”给了我一个转职证明，之后找工会的负责人对话就可转职。冒险系最初可选择的职业有探险家、发掘家、测量士、生物学者和钓鱼师几种，要选择哪个就看你的喜好了。

游戏中的技能很多，而大多数技能带有明显的“倾向性”。比如冒险家的“测量”和“操帆”技能，就让商人和战士垂涎三尺。高级技能一般要有低级技能作为基础，满足一定条件后才能学；不过每个职业都有自己的“特典技能”，它们不受条件限制可直接学到。每个玩家能学到的技能总数受其级别上限控制，如果有特别想学的技能而技能总数上限已到，可以遗忘一些不太重要的技能。


这里是安特卫普港，注意右下的港口示意图

教授技能的人很多，港口里3种工会的负责人都教，港口的NPC也教，至于他们具体教什么就只能自己去问了。另外，那些NPC也都有兴趣花钱来了解你探险的见闻，发现了港口之类的地方都可找他们换钱。顺便说一下，那些NPC的住处在小地图上是用红方块表示的，教堂和王宫也同样如此。橙色方块表示工会、酒馆、交易商、道具商等，紫色的是工会，绿色的主要是银行，蓝色的是出港口和造船厂。

不同的技能要分别在不同的场合使用，不过都要消耗“行动力”。行动力的上限也是受玩家总级别限制的，每升一级上限+5。行动力用完后要到酒馆进食才能补充，某些商人也能做出补行动力的食品。


同一角色，注意“正装度”、“变装度”的区别

向NPC学技能不是无条件的，首先要交一笔学费。不过有时你就算想交钱人家都不理你，因为你穿得太邋遢。游戏里强调“正装度”的概念，也就是你绅士或淑女的程度，每种装备（鞋帽、武器等）都可能会提供正装度。正装度达到一定程度后，那些有地位的NPC才会和你交谈。除了“正装度”外，要重视的还有“变装度”。奥斯曼土耳其帝国同葡萄牙处在敌对状态，要想去它的港口，就要装扮成当地人的样子。

航海游戏虽然有相当的自由度（至少不用打怪升级），不过《大航海时代Online》还是有条主线来贯穿的，其情节可到“日志”里查看。

某日，我帮助了一个叫阿尔维罗的公子哥（此人会在后续的主线情节中连续出现），他介绍我入了他家开的商会，还给了我申请“北海入港证明”的介绍信。入港证明要到王宫里申请，只有有了“入港证明”才能在相关海域的港口入港（没有证明的话只能在港口补给）。


得到了北海的入海证

前线地带


获得了第一个爵位——乡士

目前我已经拿到了北海和地中海的入港证明，正在雅典城外挖宝贝，现在的我已经是个"八等勋爵士"了。

光顾着说我自己的事情了，现在介绍我的朋友——一个是我在塞维利亚认识的商人Wolfgang，另一个是我在伦敦认识的战士Seamoon。

我向Wolfgang请教经商的注意事项，他滔滔不绝地讲开了他的各种见闻。交易经验是靠赚钱来增长的，你利用各地物品的差价来赚钱，一次交易赚得越多，经验长得也越多。当然商人最大的优势是能砍价，交易所能获得的利润要远高于冒险家和战士。另外需要注意的是，由于倒买倒卖的人很多，大城市的物价都极不稳定，在进行买卖时一定要慎重从事。商人系可选择转职的职业有矿物商、纺织商、食品商、药品商和会计士等。

战士在海战和陆战格斗上占有极大优势，不过由于初期猎杀海盗获得的利润非常少，多数时间要靠经商和做任务来存钱。因此5－10级时会过得非常艰苦，与不同职业的玩家组队可大大缓解这一窘境。（Seamoon接受了我10万元的资助，转身就去买了9万多的船……）战士系可选择转职的职业有准士官、佣兵、用心棒（保镖）、地方海贼等几种。


驶出前面的黄圈就算逃离了战斗

在海上遇到海盗，你只有两个选择——迎战或者逃跑。每次海战都有战斗范围，是海面上一个黄色的圆圈，跑出这个圆圈就算退出战斗。要打的话可选择"炮战"或者"接舷战"。炮战对船只的耐久度要求高，但风险小一些，不行的话还可逃跑、回避。弹道学技能对于炮战十分重要。接舷战则对船只的转向性能要求较高，只要雇佣好的水手，一旦搭上了敌船，即使对方的水手多也可取得胜利。不过一旦战事不利，想撤退就不容易了。突击、坚固技能对于接舷战十分重要。此外，维修、救助、了望等技能都是要优先学习的。

关于冒险家、商人、战士的故事就讲到这里，下面针对《大航海时代Online》的特色作一简单说明。

《大航海时代Online》的游戏画面十分精美，其解析度从800×600 16位色到1280×1024 32位色分出若干个档次。光荣官方还特意给出了测试程序，根据其测出的分数，你可选择合适的显示模式。


这100多个"发见物"就是冒险家最大的荣誉

在游戏中，整个世界被分成若干个海域，港口也分为4个等级，有首都级的大城市、普通都市、小城镇直至小村落。不同地点的建筑风格、城市布局、人物穿着打扮都有着明显的不同，背景音乐也不相同。光荣在这方面做得很细，让玩家可充分领略各地的风情并沉迷其中。

接着说说游戏的PK系统，在游戏里对应的也就是海盗行为。游戏中的海域分为普通海域和危险海域。在普通海域一般只有NPC海盗，根据海域的不同，海盗的强度也不同。在危险海域你可能会碰到其他国籍玩家的打劫，相对的NPC海盗也多些，到达这样的海域就要小心了。对于新手玩家来说，能到达的危险海域大概只有葡萄牙的马德拉岛附近。


闲暇时在酒馆弹奏一曲

对于游戏细节的把握也是光荣公司的强项，这一点在《大航海时代Online》中也有所体现。游戏提供了贴心的"加好友"、"私聊"、"摆摊"和"查询功能"，人物有喜怒哀乐等20多种表情，买到乐器后还可以随时弹奏一曲。

如同大海有人们探寻不尽的秘密一样，《大航海时代Online》也有非常多需要讲述的东西，但由于试玩的时间尚短，加上有语言交流方面的障碍，使得我们无法对游戏进行更全面详细的介绍。本文截稿之际，日服即将收费。我们现在唯一的希望是《大航海时代》中文版能尽快在国内开始运营，让无数大航海的Fans能重温那种劈波斩浪、扬帆远航带来的美妙感觉。

精彩可期

《细胞分裂——混沌法则》

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

单机Demo试玩感受

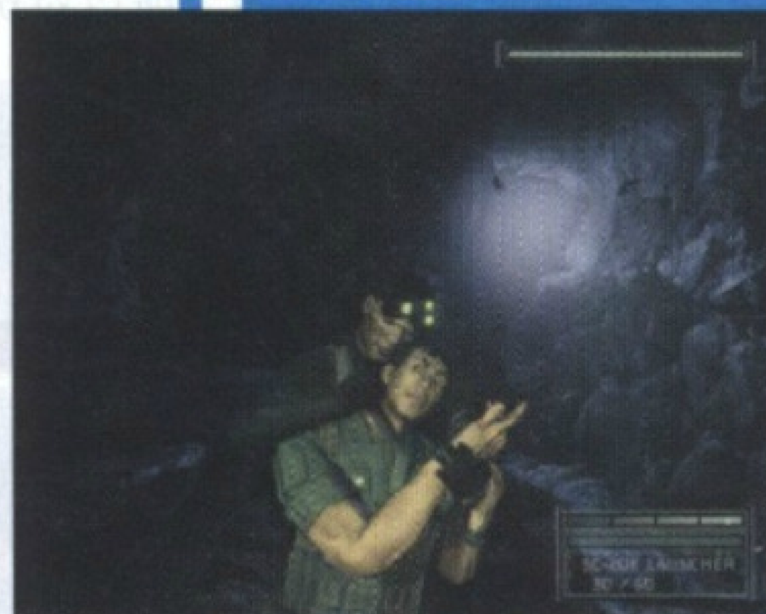
■品游轩 苹果熟了

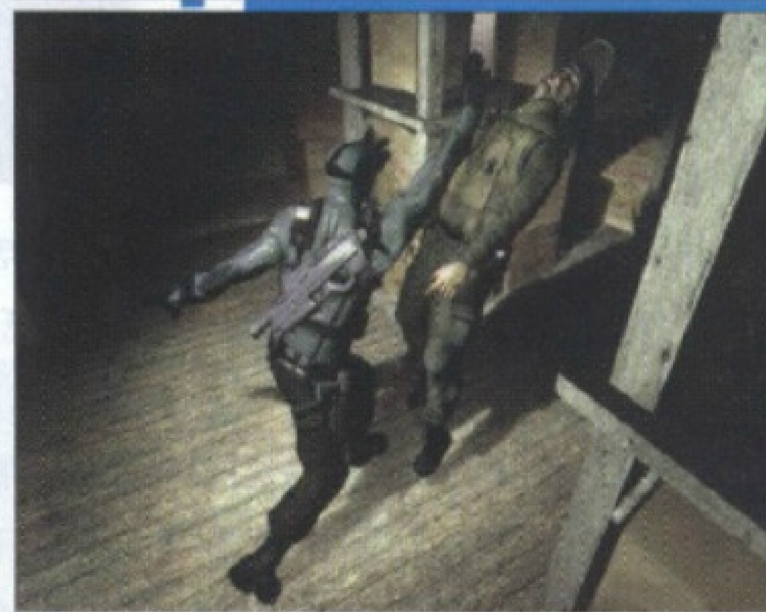
这个Demo包含了一个小关卡和联机部分的介绍动画。在那段动画中，我们可看出本作中设计者对于联机部分的高度重视，这也是顺应潮流的做法。双人配合作战是联机部分的重点，双人之间的默契和互动可创造出许多单兵作战无法达到的战术。例如，动画中的双人配合破门而入，可以快速解决房间内部敌人；双人配合，可以跳跃到更高的地方。从动画来看，联机部分是单机部分的发展和衍生，这和过去其他同类军事游戏的联机部分有一定的区别。另外，在菜单界面的选项中，你还可以看到多段小动画，都是关于该游戏区别于前作的创新设计介绍。

关卡的背景是山姆·费希尔潜入秘鲁Talara的小岛上，其主要任务是营救人质以及关闭灯塔上的探照灯。本作中游戏任务分为3种，除了主要任务和次要任务外，还有一种"随机任务"，需要吻合一定条件才能出现。3种任务并非都要完成，只需完成主要任务中的要点即能过关。关卡起始阶段依旧是主角的上司和同事絮絮叨叨地交待任务的各种注意事项，不过可以选择"Load Out"跳过这段。接着进入全新的装备选择环节，这可是前作中没有的。你可以选择"Stealth（隐秘行动）"和"Assault（突袭行动）"中的一种，另外还可以选择游戏推荐的装备组合。

黑夜中，费希尔登上海滩，侧身"挤"入山体的狭缝里，再猫腰穿过矮洞，进入山洞内部。前面豁然开朗，山崖间架设着木质吊桥。有2名敌人巡视至此，采用过去的老办法，投掷石头将他们一个个吸引过来，然后再小心翼翼摸到其身后，将他们挟持后打晕。需要注意的是，在木质吊桥上行走会发出较大的声响惊动敌人。解决了巡逻的敌人后，来到一个仓库里。保持过去养成的好习惯，将那些刺目的灯泡全部打碎吧。不过这里有新的设计：岛上的供电依靠汽油发电机，山姆可以走到发电机前关闭/打开开关（Switch）或者选择Pierce项，直接一刀捅穿油箱将油料放干。接着往前，可以听到有人被敌人严刑拷打而发出阵阵杀猪般的嚎叫。干掉敌人解救这个可怜的人吧，稍有迟疑这小子就挂了（不过似乎不会造成山姆行动失败）。接下去，撬开一处门锁继续前行，这里的撬锁方法和过去没有什么不同。院子中的空地上有几处帐篷。走近油毡盖成的帐篷，屏幕右上角会出现"Cut Material（切割布料）"选项，这个新设计让你可以用匕首割开油毡布进入帐篷。进入房间后，把那个正在边听收音机广播边烤炉火的家伙干掉，躺着睡觉的敌人可不予理睬。后面的房间中有一台笔记本电脑，需要进入其中查看有关的电子信箱。之后捡起酒瓶砸晕一个敌人，前行进入灯塔区。在门外使用光纤探测头，从门缝窥视门后的情况。干掉灯塔底部正在发报的敌人，然后沿螺旋楼梯上到顶部，打晕那里唯一的守卫，关掉探照灯就算完成了任务。

600MB的Demo玩起来并不长。就画面表现来看，比前作《细胞分裂——明日潘多拉》又进了一步。人物的动作和表情更加丰富了，感觉和去年的DOOM3风格很接近，两者画面中的光影效果如出一辙。但是如此好的画面并未加重电脑的负担。和去年的那些耗资源大作比较而言，本作的配置要求是很低的，目前国内玩家中档水平的电脑就可"跑"得很流畅了。游戏的操控和前作基本一致，但有一些微小的变化，比如鼠标中键的功用。主角的动作也有了一定的增加，比如按Q键会切换左右手持械，这样可以方便观看前方的某些情况，不让墙壁等阻挡视角。就Demo表现出的水准而言，游戏的精彩性和可玩性应该是很有保障的。


这是测试平台上执行游戏时的截图


给对方一记上勾拳，游戏提倡的不是"杀生"，而是击晕

大众软件游戏测试平台



■类型：动作
■制作：Ubisoft
■发行：Ubisoft
■测试平台配置：
主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
CPU：P4 2.6C
内存：Kingston DDR400 512MB×2
显卡：ATI RADEON 9800Pro
显示器：飞利浦170X5液晶
■推荐度：★★★★☆

本期游戏数量适中，但好玩的不多。在好玩的游戏里，一般配置能玩的也不多。比如《星球大战——共和国突击队》（Star Wars Republic Commando），规规矩矩的FPS游戏，但要想玩得顺畅，还是对机器配置有一定要求的。说到配置，笔者见过两种人：一种人完全无视配置问题，最低分辨率、最低效果、幻灯片般的帧速也无所谓，只求在最短时间内将游戏打穿；不为写攻略，也不为写评论，只为证明自己玩过。另一种人追求高效果，任何游戏都要在桌面分辨率下玩，效果最低也要High，而且以个位算帧速，换个显卡风扇能提高1帧也会很得意。前者讥笑后者的钱包，后者讽刺前者的视力。笔者属于尴尬的第三种，钱包也不鼓，视力也不好。

■晶合实验室 fly

寂静时刻 Moment of Silence



类型： 冒险解谜
制作： House of Tales
发行： The Adventure Company
上市日期： 2005年3月3日
推荐度： 80

游戏故事发生在未来，不过情节有些夸张：主人公恰巧死了老婆和孩子，恰巧下班时看到一帮警察抓人，恰巧抓的人是自己的邻居；恰巧主人公不知动了哪根筋，非要查查警察为什么要抓人。更恰巧的是，这个邻居牵扯出的是一桩全球大阴谋……故事起因比较牵强，但这些都可以忽略，反正真正精彩的才刚刚开始。游戏画面尚可，不过由于是英文版，又是冒险解谜类游戏，所以对玩家的智力、胆量和英文水平都有一定的要求。

星球大战——共和国突击队 Star Wars Republic Commando





类型： 第一人称射击
制作： LucasArts
发行： LucasArts
上市日期： 2005年3月1日
推荐度： 90

故事发生在《星战前传Ⅱ》和《星战前传Ⅲ》之间，你将扮演一名普通的共和国士兵，征战于Geonosis星球、Kashyyyk丛林、Wookiee家园等危险地带。游戏基本没有什么创新，只管拿起枪乱射便是。不过比较不爽的是准星——是个圆形，没有中心点或十字线，对战斗中的瞄准一定有影响。敌人的AI设定也有待提高，尽管敌人很努力地朝你瞄准射击，但似乎总也打不中。游戏画面很火爆，颇有气势，爆炸、烟雾效果均属上乘。

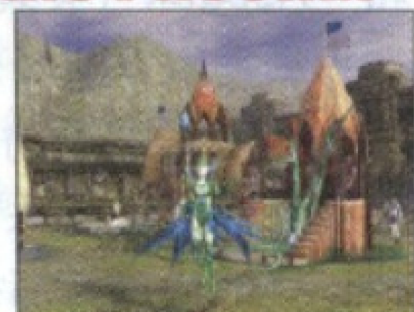
农夫复仇记 Country Justice：Revenge Of The Rednecks



类型： 动作射击
制作： ValuSoft
发行： ValuSoft
上市日期： 2005年2月20日
推荐度： 60

第一人称射击游戏，很像典型的美国恐怖片：偏僻平静的小山村里流行病毒，把忠厚老实的村民变成了僵尸，然后主角就用棒球棒这种最低级武器开始“杀出个黎明”。游戏一开始一定要抢把手枪，杀死正常人也无所谓，反正这个时候没人来查。然后就要看你的“爆头”本领了，僵尸若不被爆头半天也死不了。杀干净以后你可以看着游戏里满地的人头随风到处乱滚……游戏画面比较粗糙，棱角分明，不过竟然可以上到2XXX × 1XXX的高分辨率。

咒语力量——凤凰之影 SpellForce：Shadow of the Phoenix



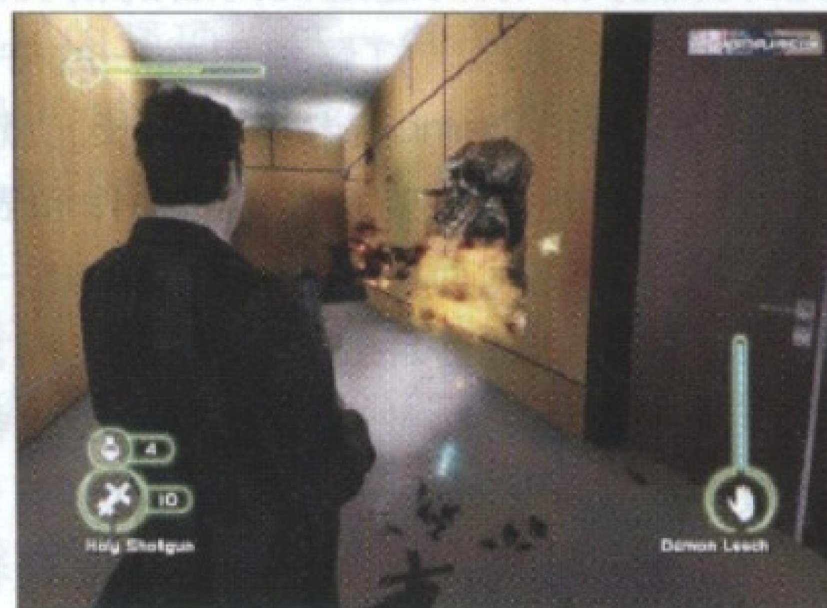
类型： 策略
制作： Phenomic Game Development
发行： JoWood Productions
上市日期： 2005年2月26日
推荐度： 85

《咒语力量》的第二款资料片，加入了2个新兵种和建筑物，英雄的等级可达到50级，然后就是更多的故事情节，更多的任务、道具和地图。一直以来，欧美游戏，尤其是魔幻题材游戏的人物设计总让亚洲玩家难以忍受。早期的《魔法门》系列，其男男女女的形象还不如怪物好看。在《英雄无敌Ⅲ》中，笔者第一次见到欧美凤凰长的样子，实在丑得很。后来才慢慢习惯了，可能换了国产凤凰需要占更多的格数而显得不平衡吧。还有那龙，洋人就是没想象力，会飞的动物一定要长翅膀么？

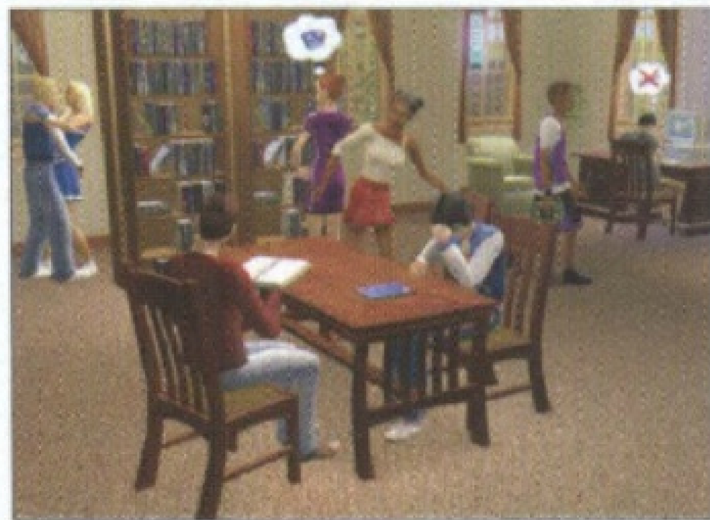
地狱神探 Constantine

类型： 动作射击
制作： Bits Studios
发行： THQ
上市日期： 2005年3月6日
推荐度： 85

由电影改编而成的游戏。电影由基努李维斯主演，游戏主人公的外形便和他也颇有几分相似。你控制着角色用各种各样稀奇古怪的由现代科技加中世纪魔法配方合成的驱魔武器，再辅以几个华丽的魔法大招，消灭形形色色的魔物。发出魔法大招的方式很变态：要按画面上的提示按动相应按键，估计易导致手忙脚乱和不会盲打的玩家会比较吃亏。游戏还含有一定的解谜成分，要穿梭于天堂与地狱之间收集道具、情报。游戏画面非常出色，音效也很棒，游戏中的很多谜题需要你靠声音来判断和解决。



模拟人生2——大学生活
Sims 2：University



类型：模拟养成
制作：Maxis
发行：EA Games
上市日期：2005年3月1日
推荐度：90

《模拟人生》一代洋洋洒洒出了9部资料片，所以当《模拟人生2》推出时，笔者的第一个反应就是“糖葫芦”。果然，“大学生活”的出现正式宣告：二代无尽的资料片即将陆续推出。这个资料片将人生从社区转到了大学。你扮演的学生在大学校区的教学楼里“Good Good Study”，在图书馆里寻找漂亮MM，然后拉她到咖啡厅里甜言蜜语，最后携手到宿舍里……你既可以在大学校园里正儿八经地学习、联谊、打工，也可搞些歪门邪道，比如印假钞、造僵尸。不过笔者还是喜欢跑到女生宿舍和MM们一起玩枕头大战。



实况足球8国际版（简体中文版）
World Soccer Winning Eleven 8 International Chinese



类型：体育
制作：Konami
发行：Konami
上市日期：2005年2月24日
推荐度：90



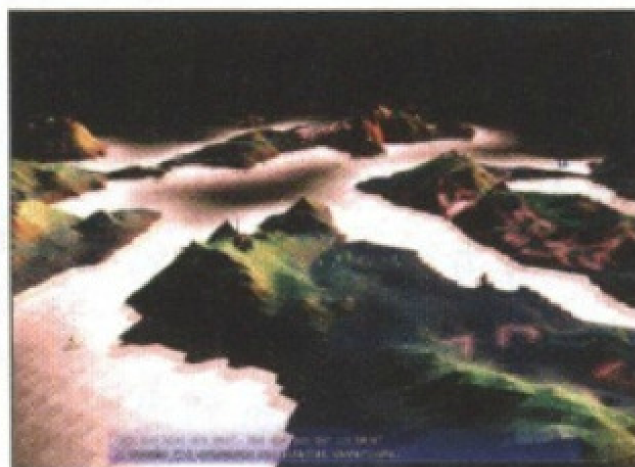
赫尔曼梅尔滑雪锦标赛2005
Herman Maier Skiracing 2005

类型：体育
制作：Coldwood Interactive
发行：JoWood Productions
上市日期：2005年2月26日
推荐度：60



美国职棒大联盟2005
MVP Baseball 2005

类型：体育
制作：EA Sports
发行：EA Sports
上市日期：2005年3月2日
推荐度：65



达尔文
Darwinia



类型：策略
制作：Introversion
发行：Introversion
上市日期：2005年3月3日
推荐度：50



FA-18沙漠风暴作战
FA-18 Operation Desert Storm

类型：模拟飞行
制作：GMX Media
发行：GMX Media
上市日期：2005年3月4日
推荐度：65



止痛药（中文版）
Painkiller

类型：动作射击
制作：People Can Fly
发行：DreamCatcher Interactive
上市日期：2005年3月4日
推荐度：85



星际之狼
Star Wolves

类型：角色扮演
制作：X-bow Software
发行：1C
上市日期：2005年3月5日
推荐度：75



闪电战——巴巴罗萨行动
Blitzkrieg Mission Barbarossa

类型：即时战略
制作：Nival Interactive
发行：CDV Software
上市日期：2005年3月5日
推荐度：75

樱花大战4——恋爱中的少女（日文版）
Sakura Taisen 4 Koiseyo Otome

类型：策略/恋爱
制作：SEGA
发行：SEGA
上市日期：2005年3月6日
推荐度：85



美国职棒大联盟2005（繁体中文版）
MVP Baseball 2005 Chinese Big5

类型：体育
制作：EA Sports
发行：EA Sports
上市日期：2005年3月5日
推荐度：80



橄榄球2005
Rugby 2005

类型：体育
制作：HB Studios
发行：EA Sports
上市日期：2005年3月6日
推荐度：60

精彩的重复

《星球大战旧共和国武士2——西斯君主》评析

■贵州 yago

精品	总评 8.5
🙂	精彩绝伦的主线故事，有趣的队友系统，浓厚的D&D风格
🙁	画面质量落伍，战斗难度偏低，不熟悉“星战”背景的玩家理解有困难

制作	Obsidian
发行	LucasArts
载体	CD×4
类型	RPG
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：7.5　画面：8.5　音效：9.0　创新：6.5　剧情：9.5


杰迪对西斯的激光剑决斗


劈开一条血路

PC平台上已经很久没有见到一款像样的RPG大作了，感谢卢卡斯终于给我们带来了这款期盼已久的《西斯君主》。星球大战的故事早已通过银幕挤进了中国玩家的心里，2003年的《旧共和国武士》（KOTOR）一代当时也算出尽风头，Bioware因为手上项目太多遂将开发续作的任务转交给成立不久的Obsidian，这个由黑岛工作室遗老组建的新开发团体。事实证明Obsidian还是很了不起的，尽管《西斯君主》谈不上有太多创新，但它却完美继承了KOTOR的所有特色，对热爱星战文化并钟情于一代的玩家来说，这本身就是一种成功。

在笔者个人看来，KOTOR系列最伟大最能征服人心之处在于剧情。一代的故事已经非常出色，失忆的主角Revan在寻找自我的过程中被卷入杰迪和西斯两大阵营的较量里，他很快发现原来自己并不是局外人，其真实身份居然是一位西斯君主！Revan对银河系中光明与黑暗的思索绝非黑白分明那么简单，不过由他引发的杰迪内战差不多葬送了所有的杰迪武士，这之后Revan也突然从宇宙中销声匿迹。《西斯君主》的剧本从结构上来看几乎是一代的翻版，又一位失忆的主角在银河系边缘的Peragus采矿站登场，当他被Ebon Hawk号飞船救起并复苏后，寻找自我的故事又重新开始。其实从开始的人物创建菜单中，玩家不难推测出主角就是杰迪内战中侥幸脱逃的杰迪武士，但此时你的处境并不太妙，似乎整个银河系都在追杀你，想斩草除根的西斯武士，宇宙黑帮Exchange的爪牙，甚至还有一群来历不明的战斗机器人，唯一能给予你指导的只有身边出现的一位神秘独臂老妪Kreia。当意识到自己的杰迪武士身份后，主人公力图找到银河系中最后的杰迪武士大师Artris以了解自己的全部身世。在经历了各大星球之间的种种冒险后，主人公找到了Artris并击败西斯霸主Sion，不过Sion的恩师Kreia此时也

终于露出了她的真面目……

最令人叫绝的是当击败这位最终Boss后，玩家们通过对话才了解到，原来在银河系外还有一个极度邪恶的上古西斯帝国，他们才是银河系文明最大的威胁。西斯武士力图通过铁腕手段消除争斗统一银河系以对抗来自外部的威胁，但在追求原力的修炼中他们极易迷失心性成为嗜杀怪物，另一方面杰迪武士们因恪守戒律也成为冷漠和落后的象征，所以尽管他们自命正义却总不是西斯武士的对手。杰迪与西斯长达数千年的争斗严重消耗了银河系的力量，一代主角Revan看到了这一点因此才发动杰迪内战，但当他率部远征上古西斯帝国之后，银河系内所谓光明与黑暗的厮杀仍在继续，主人公是否会追寻Revan的足迹还是重振杰迪阵营的强大？所有这些疑问大概要等到KOTOR3出来才能揭晓了。从文学性的角度来看，KOTOR2的剧本可与任何星战小说或电影相媲美，如果把它改编成电影说不定也能有不俗的票房成绩。

本作中的主人公可由玩家自选性别和3种基础职业，人物容貌还能变换，白人、黑人、亚洲人脸型都有。新手玩家选择实力均衡的杰迪哨兵比较容易开局，杰迪守护者具有强大的光剑相关技能，而杰迪执政官几乎就是原力魔法师，近战肉搏很弱，系统会提示你如果不是高阶玩家就别选这种高难度职业。虽然开始都是杰迪阵营的基础职业，但在游戏过程中玩家将通过与NPC的对话和行事方式逐渐确定自己的道德阵营。通常来说为人处事谦卑隐忍就能走杰迪路线，如果强横傲慢一些肯定到西斯那边去。



选择阵营的方式虽然简单，可要在这个漫长的游戏里自始自终扮演一位与你本性相违的角色并不轻松。这里要特别提醒一下各位玩家，本作中也允许骑墙派玩法，不过走中间路线会导致无法掌握两大阵营的高级原力技能，高不成低不就的主人公最后可就是个废物了。



很多时候击败敌人并不困难



东方色彩浓厚的决斗场景

KOTOR2中的队友们占了很大戏份，总共有12位NPC可以加入你的队伍，他们中有人类也有机器人，不少家伙都是一代中的旧相识了。这些队员们各怀绝技，即使是机器人也有非常鲜明的个性特征，一起冒险战斗时很容易让人联想到《博德之门》里的热闹。队友NPC们都有自己的善恶阵营，其中有几位甚至需要你确定阵营后才会前来投奔，因此玩家仅通关一次根本无法获得全部队友。本作中的伙伴影响系统也很有意思，你在以自己的言行选择发展路线的同时也会对同队伙伴们产生影响，与你志同道合的队友会向你敞开心扉诉说自己的身世故事，经过这样的周折后你们的关系会变得更融洽。与你阵营相反的队友虽然也会勉强在你手下做事，但他们总会因为看不惯你的行事方式而唠叨个不停。除了生死与共的友情，玩家还能在队伍里找到爱情。如果选择男性主角进入游戏，你就能与性感女战士Handmaiden展开一段罗曼蒂克史，而女性主角也将有机会与英俊的原力执政官Disciple共坠爱河。

本作的准回合制战斗和一代相比没什么本质变化，除Boss战有点挑战性外大部分战斗难度不高，很多时候玩家都能从容应付，甚至还可以利用地形卡住敌人肆意折磨。KOTOR2的战斗系统同样继承了一代均衡性失调的弱点，也许是为了衬托激光剑的作用，枪械类远程武器的威力实在是低得有点不象话，真不知道银河系的军火商们为什么要生产这些挠痒棍子。激光剑基本成了本作中两大阵营武士人人必备的神兵，甚至还有与其相关的特技系统，习得激光剑特技后如装备光剑可获得大量属性加成，一些特技还有职业和阵营限制。抛开别的先不说，手持光彩斑斓的激光剑与群敌厮杀本身就是一件很过瘾的事情。当然，如果战斗界面没有那么多遮挡视线的菜单条块，如果战斗的动作性能够更强一些，KOTOR的世界也许会更完美。遗憾的是，主角开始没有自己的激光剑，要等到游戏进行了差不多三分之一后才能拿回激光剑。但如此冗长的等待完全值得，主人公不但可以选择单刃或双刃外形的激光剑，还能在冒险途中通过完成分支任务获得银色激光剑。另外原先被视为二代改进亮点的装备合成和升级系统在实际情况中并不令人满意，大多数情况下玩家根本不需要收集组件来合成或升级一件装备，因为冒险旅行的途中你很容易就可以找到更多新装备。

画面始终不是KOTOR系列的优势，勉强及格的角色外形和大量狭窄的室内场景严重影响了游戏的表现力。二代图像质量没有明显提升，人物穿墙的Bug仍然偶有发生，Obsidian为求新意增添了许多绚丽的视觉特效，可惜对于中低端配置的机器而言，这些噱头只会导致帧显率暴跌的灾难，拥有发烧级硬件的玩家才能流畅欣赏激光剑客们的搏杀场面。星战是个伟大的题材，KOTOR一代也已获得了巨大成功，它完全值得卢卡斯或是Bioware为它重新开发一套配得上这个名字的图像引擎，如果那样的话这个系列一定能成为RPG中的传世经典。幸运的是，画面同样也不是RPG游戏最重要的环节，KOTOR无疑是一款优秀的RPG游戏，一代结束后意犹未尽的玩家们绝对不会对这款同样优秀的续作失望，也许有人会说那是克隆，但它依然是一次精彩的重复。P

回溯：关于木兰传说……

“机杼十年户断声，燕山万里此长征。巾帼擅吐英雄气，传廷千秋忠孝名。”花木兰易钗而弁，替父从军的故事流传千载，至今兴盛不衰。藉此改编的小说、电影不胜枚举，像歌舞剧、杂技也曾以此为题材。在30年前，中国民间还流传一种木兰拳，从崆峒派的花架拳演化而来，既有武术之功架，又具舞蹈之柔美，如今已开枝散叶流传海外。是的，木兰的故事不仅属于中国，国外也具有很广的知名度，像1998年迪斯尼出品的《花木兰》是按美国人的思维完成的电影，在国内的口碑还算不错。华裔作家汤婷婷还将花木兰的故事写成小说，让英语世界的人都来认识这位中国古代的奇女子。

木兰传说始于北朝乐府民歌《鼓角横吹曲》，又称为《木兰辞》，约作于北魏迁都洛阳以后。它是我国古代第一篇长篇叙事诗，具有浓厚的浪漫主义色彩，对后世文学影响很大。经后世的演绎，木兰故事出现千百种的版本变化，有的说木兰姓朱，有的则说姓花；某些作者还称《木兰辞》为李靖所作，认为花木兰是非唐即隋的人，所以木兰会在《隋唐演义》中出现，只是结局并不那么美好罢了。不管如何的演绎，花木兰已是一种忠孝勇义的精神符号，和卧冰求鲤等典故一样，宣扬美德感化世人。



一碟清凉的小菜 评花木兰

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）



“马可菠萝”是到中土寻找四大发明的旅者

观感

电脑游戏中的花木兰

由斯普软件开发的游戏《花木兰》，时间背景定位在史称为“五胡十六国”的战乱年代。当时北魏刚刚建立，周边有高车、楼兰、柔然族群等屡屡进犯，尤以柔然部落最为强悍，使北方的沃土成为炼狱，民不聊生，饿殍遍地……游戏的人物和事件由明清小说《忠孝勇烈木兰传》借用而来，只是将背景年代给推前了。游戏的语言进行重新组织，贯穿的是谐趣和搞笑的风格，周星驰似的无厘头，具有现代感。游戏的画风走清新明丽的路线，人物头像采用Q版造型，比较容易被学生阶层的玩家接受。

在《花木兰》中刻画了几个蛮有趣的人物，木兰在14岁从军时还是一个懵懂的孩子，和芝华比武及芊芊斗嘴时使点小诡计，流露出十足的孩子心性。到戌边十二载衣锦还乡，已是风霜染了颜色，还回红妆多了一番成熟的风韵。木讷憨厚的朱芝华一直默默地陪伴左右，对木兰一往情深却拙于表达，木兰的从军之路有他的陪伴不至寂寞，没料到她还会“艳遇”不断——刁蛮的将军千金刘芊芊、豪放的鲜卑公主拓跋珍妮都对她情有独钟，还真教她进退两难啊。

游戏采用精巧的事件和结局设计，

良品 总评 7.5

☺ 熟悉的背景故事，清新的画面，系统上借鉴了很多其他游戏的出色设计。

☹ 缺乏有亮点的创新，整个游戏流程没有太让人兴奋之处。

制作	斯普软件
发行	斯普软件
载体	CD×2
类型	动作角色扮演
语言	中文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.5
上手精通：7.0
画面：7.0
音效：7.5
创新：6.0
剧情：7.5

开始的药铲事件便会影响剧情的分支，如果没有完成它，后面的金犁、朱芝华都会不治身亡，从而导致与莫耶朗吉成婚的结局。如果全部救治的话，木兰最后的结婚对象则是芝华。在游戏中还有一些旁支事件，如云游


角色没有等级的设定，基本属性要用装备来提升


药铲事件的完成与否决定着故事的结局

四方寻找四大发明的“马可菠萝”，完成寻找道具的任务后，可从他身上拿到宝物或武功秘笈，游戏的结尾还有神秘超强的武器套装，要完成修桥事件才能触发。这样的设计增加了游戏的趣味性和自由度。

《花木兰》的流程较短，算不上什么鸿篇巨制。但麻雀虽小五脏俱全，其中整合了基本的角色游戏元素。比如炼制系统，从马可菠萝那里可得到火药炼制配方，再到商店购买材料，按照配方便可制造形形色色的炸弹了，合成的炸弹是无属性的，再合以灵符的话会得到额外的攻击属性，这样在战斗中能成为对付成群敌人的利器。逛迷宫时可以借助地图系统来判断位置寻找出路，虽然迷宫通常不是很大，但用起来很是方便。还有采用A－RPG常见的快捷物品栏，恢复和攻击时使用道具非常便捷。武功技能可随着事件学习，但有的技能书则要在商店里购买，装备后才能使用，在战斗中随着经验的积累来升级。比较有特点的是，角色的基本属性不会随着战斗而提升，只能利用装备或武学来提升，这样就促使玩家尽量地完成支线任务来获取装备道具。

总体来讲，《花木兰》这款游戏属于中规中矩的小制作，期望不必过高，像一碟正餐前的小菜，老饕们是不会指望它充饥的。

乱谈

从《花木兰》的动画到游戏

迪斯尼制作的《花木兰》，借用了中国古代民间故事进行了再创作，对中国文化是花了一番心力来研究的，制作得相当的精致和细腻，如舞蹈和武术的动作，宫殿的雕梁画栋都颇得中国韵味。在人物塑造上展现了美国人的幽默感和想像力，主角身上体现的是一种美国式的叛逆精神，将现代理念融入古老的传说中，同时还加入诙谐幽默的配角小龙木须和蟋蟀等。但动画《花木兰》与中国传说是有差距的，无论人物刻画还是情节设定都与我们耳熟能详的故事相去甚远，有的人会认为它被改编得体无完肤，但它终究是好看的，是成功的，成功于它的创意。

中国的古老文化博大精深，丰富的文化底蕴让老外为之倾倒，我国的历史故事出现在日美的作品中更是家常便饭，如《龙狼传》之三国，再如《龙珠》之西游。我们不是缺乏题材，缺乏的是头脑和创意，日美在进行艺术再创造中体现的大胆想像是值得我们借鉴和学习的。反观中国的动画呢？一路低迷乏善可陈，像几年前被炒得很火的《宝莲灯》不过是迪斯尼风格的翻版，人物和故事都流于模式化，毫无新意可言，走入传统故事的“连环画”套路中。


购买原料合成炸药

中国的游戏制作和动画何其相似，几乎所有的制作室都在投身网游的浪潮中，追风逐浪中的人们显得浮夸浮躁，日韩风格的克隆网游也因此层出不穷，而具有我们文化神采的游戏在哪里呢？又有几个人能宁心定性地从我国古老文化中提炼素材，制作有内涵有意趣的电脑游戏呢？

国产的单机游戏如今寥若晨星，斯普软件在网游风潮中仍能坚持制作单机游戏，这是令我们赞赏的。但游戏《花木兰》的改编仍然流于平淡，在动作角色的元素搭建起来的框架中，内容还相当的空乏，剧情和对白缺少雕琢修饰，如有的对白直接抄上周星驰的电影，显得突兀不说，台词也陈旧老套。关于四大发明的支线也不符合历史，标志中华文明的活字印刷术和火药在唐宋才会出现，北魏时期是不可能存在的，马可波罗也不可能从元朝跑到魏晋去。角色游戏的创作可以从古代文化中汲取营养，可以天马行空地拓展剧情，但标志中华文明的历史掌故还是应该准确一些的。


若要消除火墙须拿到冰块。

期待国内会出现更多更精彩的单机原创游戏，传说是它的血肉，文化是它的灵魂，而创意则是它的生存根本。

《三国群英传》系列游戏是三国题材游戏中比较独特的一个类型，相对其他三国游戏内政、外交、战争一个都不能少的游戏方式，本系列游戏充分突出了战争在乱世中的重要性。千军万马在战场上的搏杀，华丽灿烂的武将技，使得尝试过的玩家都有“痛快”的游戏感受。与上一代游戏时隔2年，在单机游戏日渐凋零时，作为2005年第一款中文知名单机游戏作品，《三国群英传Ⅴ》的问世使今年的单机游戏市场有了一个不错的开头。但到底市场反应如何，尚需要时间来检验。本刊编辑部在拿到游戏的第一时间组织力量对游戏进行了测评，并制作了本攻略。需要说明的是，兵无定势，水无常形。本攻略只是提供一种思路供玩家在统一天下的过程中参考，真正的无敌兵法，是每个玩家自己智慧的结晶。好吧，现在让我们开始一统天下之路。

三国群英传V之求败兵法

■晶合实验室 冰河煞干 神经裂变

求败兵法之天时篇

大兵法家孙子云：上兵伐谋。在战火纷飞的乱世揭竿而起之前，有头脑的人当然需要寻找合适的时间和地点。如果玩家采用游戏中的既有势力，在“黄巾之乱”、“讨伐董卓”、“官渡之战”等阶段之前，随便选取任意诸侯都可以有不错的开局，毕竟手下已有兵有将有钱粮，诸侯的势力又相差不大，很快就可占据一块根据地，经营一段时间之后向四周的空城扩展。选择新君主的难度会大一些，主要的问题在于手下缺少将领来协助建设和战斗。不过当城市建设起来之后，很快就会有将领来投奔，形势就会好转。如果选择在“三足鼎立”阶段之后，除非选择曹、刘、吴三家，否则游戏的难度会骤然增加。初期除了缺钱少将的困难之外，最头痛的是三强为了扩展势力会不停来进攻。所以如果选择新君主或小诸侯从这个阶段开始游戏，最好的选择是走“农村包围城市”或者“海归”的战略。“农村包围城市”的战略是指初期根据地选择在东北方的襄平、朝鲜半岛上的乐浪、带方、西南方的云南等偏远之地，“海归”的战略是选择日本列岛上的佐贺、阿久根或台湾岛上的鹿耳门为根据地。这样在发展初期遭到敌人进攻的可能性非常小，虽然短时间不容易招募到将领，不过站稳脚跟之后选择一些小势力歼灭之，也



选择一个年代进入游戏


游戏中的突发事件

良品 总评 7.7

制作	宇峻奥汀
发行	寰宇之星
载体	CD×2
类型	战略
语言	中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：7.0　画面：7.0　音效：7.0　创新：6.5　剧情：7.5

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 500MHz
内存：64MB
显卡：32MB以上
硬盘：1.1GB

可建立起一支不错的军团。待到羽翼丰满，就可选择一家相对比较弱的势力开刀了。“农村包围城市”或者“海归”的最大优点在于只有一面向敌，大多数时间没有两线作战的担忧，而敌人往往需要两面应敌，兵力、资源、将领在不停地骚扰之下很快会出现捉襟见肘的困难，战斗起来的难度就会小很多。当然，也有一些乐于自虐的玩家喜欢选择中原地区或比较靠近强敌势力的地方发展，那么初期会非常艰苦，此时就要参考求败兵法的下一篇——“地利”了。

求败兵法之地利篇

选择地利的首要原则依旧是前面提到过的“一面向敌”，但中原地区兵火纷飞，很难预料哪个方向的敌人会率先来进攻。因此如果条件允许，应该迅速占据根据地附近的关隘和港口，与城市形成犄角之势。关隘的优点是城防很容易建设到很高的水平，易守难攻，而且占据之后往往可截断敌将的退路，一直将其歼灭；缺点是人口、商业提升得非常慢，使得金钱和预备兵的储备往往不足。所以需要派遣后方城市的将领不停地把资金和兵力往前方运送。港口的优点是退路无忧，即使看到进攻的敌人力量占据了压倒性优势，也可选择在进攻之前带上所有资金和将领出海逃亡。很多时候敌人对空城反而没兴趣，等待敌人退兵之后再回来继续发展。如果敌人占据了港口，那么也可选择沿着水路寻找空置或力量薄弱的港口建立新的根据地。由于本代游戏中水路的交通设置异常发达，玩家可从身处内陆的港口如扶风等地直接奔袭远方的松江、阿久保等地，因此应该将港口的占据和建设提升到非常高的战略意义上来。特别是在初期己方的力量并不强大时，可选择“远交近攻”的战略，纠集大部分的兵力，采用“蛙跳”战术，越过众多势力直接袭击远方的港口和城市。这样在近邻的友好和势力的壮大上可以两全。而且水面上经常会有沉船出现，派遣将领去调查有可能获得资金或很好的宝物，因此如果战斗初期附近有港口，应该优先选择并占据之。


许多新武将的名字真是闻所未闻


守住箭塔，防守时事半功倍

在己方实力没有提升到一定水平之前，尽量不要对附近的势力动武，即使遭到对方袭击也不要忙于消灭敌人，而是应该巩固自己的根据地建设。例如玩家在占据了北海之后，应该迅速拿下北方的港口乐安，西方的关隘定陶和南方的关隘都阳，保护自己的都城。再将内政高的将领集中在北海中进行商业开发和征集预备兵的工作，而将强力武将集中在边境线上警戒敌人的进攻。同样，利用地利的战略也可选择在扶风（港口）—陈仓（关隘）、延津（港口）—官渡（关隘）、阿久保（港口）—阿苏（城市）等地形有利的区域施行，这样可做到经济和军事同步发展，大大减轻来自敌人骚扰的压力。


甄姬带兵出战

而当到了后期，己方占据的地域远远大于敌人的势力范围时，也要采取同样的战略，对敌人有可能进攻的港口、关隘进行重点布防。由于此时往往资金和兵力都

已不是问题，需要衡量的就是进攻和防守的方向。在重点进攻的方向，集中少数高等级将领和高级兵种，对敌人的大城市和港口要地进行连续突击，直到打下一个由关隘—港口—城市形成的防御圈再作休整，并派遣低等级的将领连续运送资金和兵力进行补充。而在需要防守的地域则可分散将领和兵力，利用关隘和城市的防御箭塔消耗敌人的兵力和技能值。稍后再收复城市。

求败兵法之人和篇

"21世纪最宝贵的是什么？人才！"相信黎叔的这句话现在大家都已耳熟能详。实际上无论什么时代，优秀的人才都是扭转战局的关键。但如何聚集更多的人才为己用，在《三国群英传Ⅴ》中可是让人头痛的事情。虽然新君主可带3名自定义的武将登场，不过随着势力的扩大，人才短缺的局面很快就会出现。要招募到好的人才，首先需要坚持不懈地发掘。指派武将持续地执行搜索人物，很快会发掘出一些知名或不知名的武将。不过一个城市里的人才终归有限，下一步需要做的就是吸引外来的人才。根据反复的试验，"治安"和"开发"对吸引人才的影响最大，不过"筑城"会影响到各项内政开发的上限，因此也需要适当关注。尽力让武将执行内政中的"开发"、"筑城"和"治安"的内政任务，迅速提高城市的规模和安定度，这样很快就会有在野的将领上门求职。


怎样招降武将是很有学问的


给爱将尽量装备好用的道具

除了在城市中蹲守做"姜太公"之外，初期到其他势力那里挖墙角也是必要的行为，可在每季度处理内政时派遣手下智力和武力比较高的将领，选择其他势力忠诚度比较低的将领说服一下，通常效果不会很好，但有些时候（特别是大吉月之后）会成功，敌人将领会带着手下兵力和资金来投奔，只是从此以后与被挖角的势力友好度会降低，有些还会当场翻脸出兵攻打。所以挖墙角之前需要先衡量一下利弊，如果挖角成功，应该同时派遣将领带着资金或宝物前去外交一下。

人才竞争在和平手段以外，暴力掠夺是最有效的手段。一旦与对方发生战争，则尽可能将敌方武将打落下马擒获。若未能完全擒获敌人军团中所有的武将，应该派出手下尚未出战的部队继续追击，此时敌人通常是既缺乏兵力又缺少技能值，很容易击败，将对方全部歼灭再开始打理内政建设。如果让敌人的残余部队回城休整补给，还要有下一次的麻烦。对于擒获的武将，不建议当场采用"招降"的手段，即使能成功，武将的忠诚度也会比较低，在本季度的剩余时间中很容易逃跑。应该对其"收押"，直至季度处理内政时再选择"招降"。如果招降成功，则立刻选择给予册封官职，可略微提高忠诚度。若该武将的功勋尚不足以册封官职，就要及时赏赐宝物、绸缎、黄金等可提高忠诚度的宝物，一旦"人心散了，队伍就真的不好带了……"

对于将领的招降，通常采取"自动招降"，就可招降大部分敌将。不过往往有些顽固的将领不肯投降，此时应该选择手动招降。派遣手下武力比较高的将领采用"酷刑"，或者智力比较高的将领采用"利诱"的手段轮番招降，通常几个季度之后就可成功。通过"酷刑"成功招降的武将开始忠诚度都比较低，需要及时赏赐提高忠诚度，而"利诱"之下投降的武将则忠诚度都比较高。对于那些宁死不投降的人，就让他们把牢底坐穿吧。战争中的法则是"若不为我所用，亦不能为敌所用"。需要说明的是，派遣前往招降敌人的武将，一定要比被招降者的官阶等级要高，否则没有可能成功。

需要提醒各位的是，一旦捕获到敌将，最好迅速将其随补给部队押送到后方城市，防止敌人反扑成功把人救回去。若有君主已灭亡的武将被解救，经常会一并投效敌方势力。同样，要营救己方被捕武将时，一个方法是在内政处理时选择外交斡旋，用金钱赎回武将，或者大军压境把同志们解放出来。敌人也会把俘虏押往后方处置，经常查看敌方城池的情况，采用"蛙跳"战术从水上长途奔袭敌人后方空虚的城市，经常会有意想不到的战果。


一般的武将就批量装备吧，不然实在太累

求败兵法之内政篇

内政是《三国群英传》中一向比较弱化的项目，与前作相比，本代游戏中的内政处理只会在每个季度前集中处理一次。即使诸多内政项目中，也只有"册封官职"、"招降俘虏"、"购买物品"、"赏赐宝物"比较有用，其他内容即使不处理也不会有太大影响。而平时可处理的内政项目，主要是城市的市政建设。需要从事的处理有"开发"、"搜索"、"筑城"、"治安"、"征兵"、"训练"。其客观影响分别是，"开发"提高城市的税收、人口和预备兵上限，"搜索"可发现城中的在野武将和民间宝物，"筑城"可增加城市防御设施（箭楼、拒马桩）的数量和坚固度，"治安"提高城市人民的安稳度和士兵的纪律（减少暴民和士兵哗变），"征兵"可增加城市中可补充的预备兵，"训练"可提高城中部队的士气和攻防战力。对于处于后方的城市来说，"开发"、"搜索"、"治安"、"征兵"应该是主要的任务，而在交战前线的城市或关隘，"筑城"和"训练"应该是优先处理的内容，资金和部队可让后方的城市运输过来。


一般时期的内政处理真是简单至极

安排手下将领执行市政建设时，在统治城市数目比较少时可手动安排，根据将领执行不同任务的百分比数值选择效率比较高的人去执行。当城市比较多时，可选择"委任太守"让其自行布置安排。需要指出的是，当多个将领被组合成一支军团部队时，只有部队的军团长会出现在市政执行人员的选择名单中，其余人员不能再执行其他市政内容。但军团长的任务执行效率将是与麾下所有武将执行效率的集合，也就是说当委派"刘备、关羽、张飞"组合部队的军团长去执行市政建设时，也等于委派这3员大将一起去执行某项单个任务。当城中的武将多于7名时，尽量将武将组合起来，以发挥最大的建设效率。

求败兵法之战斗篇


用好"日月并行"基本上前期无敌了


这招对士兵的伤害相当大

战斗是本篇求败兵法的核心所在。但概括起来，主要有以下要点：

◎以战养战

仅有勤勤恳恳地搞内政是不够的，伟大领袖教导我们"不但要壮大自己，还要削弱敌人"。因此在后方轰轰烈烈开展大生产运动的同时，也需要破坏敌人的生产。选择敌人兵力相对薄弱的城市，一举攻克之。然后带走城中所有的资金和俘虏撤回本方根据地。把空城交给敌方继续治理，耗费其资源和人力。由于每次战斗都会影响城市的开发、建设、士气等因素，交战完毕之后需要一段时间才能恢复，所以如果可能，尽量将战火烧到敌人的领土上去。在本方的资源和人力尚未充足之前，不要轻易地扩张根据地的规模，以防止兵力和资源分散被各个击破的惨剧发生。

◎关门打狗

在前面已反复提到了港口和关隘的重要性，原因就在于敌方防御武将在战斗失败后退出城池时，往往会停留在关隘处于本方势力的一侧，得不到兵力和技能值的恢复。所以当建设好后方根据地再拿下关口之后，就可很轻松地将敌人所有部队都歼灭，擒获全部的武将。同样道理，如果本方

防守的关隘一旦被敌方攻下，也会出现本方部队流落关隘之外惨遭歼灭的悲剧。所以如果看到敌人大军压境，毫无胜算时，不如收拾所有家当提前撤退，防止武将落入敌人手中。

◎死追穷寇

在尚未构成封闭防御结构的根据地之前，一旦与对方发生战斗并击败对方，应该尽可能地不给对手以喘息的机会。迅速派出城中尚有战力的部队不间断地进行追击，即使敌人不停地撤退也不要放弃。因为一个季度之内，一支部队只能从战场上撤退3次，而且每次都会影响士气，之后就必须战斗到底，且武将不能逃亡，只有被全歼的命运。在看到敌人作战失败的部队经过本方势力附近时，也可趁火打劫将其歼灭。在港口交战时，失败的一方也往往会流落到海上，此时最好不要给敌人撤军的机会。由于本代作品中水路交通异常发达，敌人很容易溜走，所以如果需要追击，应尽可能早动手。

◎千里单骑

在前面的兵法中已反复提到了“蛙跳战术”的重要作用，特别是在本方缺乏资金和人力的初期，集合优势兵力，对远方防御薄弱的城市进行掠夺式进攻，是积累资金和人才的好办法。如果可能，还可在敌人的后方建立起根据地。但“蛙跳战术”的缺点就是远离根据地，兵力的补给很困难。所以在作战中不要打到油尽灯枯才决定回根据地补给，路途遥远，一旦遇到敌对势力趁火打劫抢劫脚底板……再培养精英武将可是很不容易的。建议在战争早期尽快打下阿久保、佐贺、松江等处于关键位置的港口城市，在本方远征兵团战事不利时，可迅速找到休息补给的地点。



“拒鹿十方”，比较好用的杀伤性军师技

求败兵法之隐藏官职篇

在游戏中，某些特殊武将在达到最高14级的官位（大将军、丞相）后，再升级（15级）就可拥有特定的隐藏官职，隐藏官职带来的不仅仅是能力值的上升，还附加了强大的武将技和军师技。游戏中拥有隐藏官职的武将如下：

武将名	隐藏官职	武将技	军师技	能力提升
刘备	汉中王	黄龙天翔	蔽天之幕	体+20，技+30，武+12，智+12
	蜀汉昭烈帝	麒麟降世（可召唤麒麟）	文成武德	体+40，技+40，武+15，智+15
诸葛亮	卧龙左丞	井栏冲阵、浮雷光阵	借尸还魂	体+30，技+30，武+5，智+12
	武尊神侯	麒麟降世（可召唤麒麟）	文成武德	体+30，技+60，武+5，智+20
关羽	汉寿亭侯	神鬼乱舞	通天之眼	体+40，技+0，武+17，智+0
	忠义武圣	青龙飞升（可召唤青龙）	文成武德	体+50，技+10，武+18，智+5
张飞	西乡侯	神鬼乱舞	通天之眼	体+40，技+0，武+17，智+0
	武曲天将	玄武怒流（可召唤玄武）	大魔界	体+50，技+10，武+18，智+5
赵云	顺平侯	风龙天旋	封武将技	体+20，技+30，武+12，智+12
	白虎天将	白虎傲啸（可召唤白虎）	大天圣	体+40，技+40，武+15，智+15
马超	斄侯	大地狂啸	封武将技	体+40，技+0，武+17，智+0
	破军天将	青龙飞升（可召唤青龙）	大天圣	体+50，技+10，武+18，智+5
黄忠	关内侯	黄龙天翔	通天之眼	体+40，技+0，武+17，智+0
	射日天将	朱雀焚天（可召唤朱雀）	大天圣	体+50，技+10，武+18，智+5
魏延	南郑侯	神剑闪华	诅咒	体+40，技+0，武+17，智+0
庞统	凤雏右丞	井栏冲阵、浮雷光阵	借尸还魂	体+30，技+30，武+5，智+12
曹操	魏王	火龙怒焰	回春仙术	体+20，技+30，武+12，智+12
	魏武帝	朱雀焚天（可召唤朱雀）	大魔界	体+40，技+40，武+15，智+15
夏侯惇	高安乡侯	神鬼乱舞	诅咒	体+40，技+0，武+17，智+0
夏侯渊	愍侯	水龙狂涛	前锋尽灭	体+40，技+0，武+17，智+0
张辽	晋阳侯	神鬼乱舞	诅咒	体+40，技+0，武+17，智+0
典韦	忠侯	地龙极舞	封必杀技	体+40，技+0，武+17，智+0
张郃	郑侯	大地狂啸	前锋尽灭	体+40，技+0，武+17，智+0
许褚	牟乡侯	大地狂啸	封武将技	体+40，技+0，武+17，智+0
徐晃	阳平侯	泰山压顶	封武将技	体+40，技+0，武+17，智+0
荀彧	敬侯封	浮雷光阵、井栏冲阵	封必杀技	体+30，技+30，武+5，智+12
曹植	陈王	八门金锁	借尸还魂	体+30，技+30，武+5，智+12
孙策	桓王	八门金锁	回春仙术	体+40，技+0，武+17，智+0
	小霸王	朱雀焚天（可召唤朱雀）	大魔界	体+50，技+10，武+18，智+5
孙权	吴王	水龙狂涛	蔽天之幕	体+20，技+30，武+12，智+12
	东吴大帝	玄武怒流（可召唤玄武）	文成武德	体+40，技+40，武+15，智+15
周瑜	大都督	八门金锁	回春仙术	体+20，技+30，武+12，智+12
吕蒙	孱亭侯	风龙天旋	封武将技	体+20，技+30，武+12，智+12
陆逊	江陵侯	神剑闪华	封武将技	体+20，技+30，武+12，智+12
甘宁	锦帆大将	火龙怒焰	前锋尽灭	体+40，技+0，武+17，智+0
太史慈	孝侯	神鬼乱舞	封武将技	体+40，技+0，武+17，智+0
大乔	东吴娘娘	神剑闪华	借尸还魂	体+40，技+0，武+17，智+0
小乔	东吴郡主	井栏冲阵、浮雷光阵	回春仙术	体+40，技+0，武+17，智+0
孙仁	东吴公主	神鬼乱舞	封武将技	体+40，技+0，武+17，智+0
吕布	飞将	神鬼乱舞	诅咒	体+20，技+0，武+17，智+0
	贪狼天将	白虎傲啸（可召唤白虎）	大魔界	体+50，技+0，武+18，智+0
董卓	祸国大师	泰山压顶	诅咒	体+50，技+10，武+5，智+5
貂蝉	绝代佳人	风龙天旋	封武将技	体+40，技+30，武+0，智+12
张角	天公将军	八门金锁	借尸还魂	体+20，技+30，武+12，智+12
	大贤良师	白虎傲啸	大魔界	体+40，技+40，武+15，智+15
张宝	地公将军	地龙极震	借尸还魂	体+20，技+30，武+12，智+12
孟获	南蛮霸王	地龙极震	借尸还魂	体+50，技+0，武+10，智+0
祝融夫人	火神娘娘	火龙怒焰	前锋尽灭	体+20，技+30，武+12，智+12
华佗	医圣	大地狂啸	借尸还魂	体+40，技+30，武+0，智+12
卑弥呼	邪马台女王	水龙狂涛	封必杀技	体+20，技+30，武+12，智+12

求败兵法之组合技能篇

在游戏中，某些拥有特定武将技的武将一起出阵，在使用“组合技”时就会出现一些威力奇大的招数来。所以，在组队时就需要玩家仔细观看各人的武将技，再进行相应的组合，以起到事半功倍的效果。下面是所有组合技的合成方法，以供大家参考。

◎5人组合

兽皇破邪阵：青龙飞升+玄武怒流+白虎啸傲+朱雀焚天+麒麟降世
龙皇霸绝：黄龙天翔+水龙涛天+地龙极震+风龙天旋+火龙怒焰
血刃断空斩：心剑齐发+剑轮斩+神鬼乱舞+神剑闪华+八卦阵斩
天地一刀断：剑轮斩+日月轮斩+五岳华斩+月轮烈光斩+分身斩
千里不留地：剑轮斩+活天术+浮雷光阵+噬血魔刃+天剑神威
毁天灭地：滚石怒冲+雷光炼狱+黄龙天翔+大地狂啸+泰山压顶
不死神术：活天术+罗刹之盾+莲华轰天+旋灯怒张+八门金锁
究极忍奥义：铁轮血斩阵+土遁隐杀+火雷鬼破玉+隐忍镖阵+强火柱
机关灭绝冲：驷喷辒车+驷冲车+炎兽杀阵+神鸢空袭+井栏冲阵
红莲地狱：赤焰火海+连弩狂涛+冲射龙炮+火箭天袭+炬石炼狱

◎4人组合

四灵诛邪阵：青龙飞升+玄武怒流+白虎啸傲+朱雀焚天
群龙舞十方：水龙涛天+地龙极震+风龙天旋+火龙怒焰
森罗万象剑：心剑齐发+剑轮斩+神剑闪华+八卦阵斩
逆天术：莲华轰天+八门金锁+活天术+罗煞之术
天翻地覆：雷光炼狱+龙卷旋风+大地狂啸+泰山压顶
九宵风雷动：雷光炼狱+狂雷天牢+龙卷旋风+浮雷光阵
神鬼共愤：神鬼乱舞+驷冲车+长枪突击+铁骑突击
天地无用：驷冲车+炎兽杀阵+神鸢空袭+井栏冲阵
千里焦土：炬石炼狱+冲射龙炮+火轮涛杀+赤焰火海
鬼哭神号：炬石炼狱+火箭天袭+连弩狂涛+冲射龙炮

◎3人组合

转生术：莲华轰天+活天术+罗煞之盾
莲华斩舞：分身斩+莲华轰天+八卦阵斩
憾宇雷光剑：神剑闪华+旋灯怒张+浮雷光阵
裂光千刃：日月轮斩+五狱华斩+月轮烈光斩
轰天一剑：心剑齐发+神鬼乱舞+井阑冲阵
震地动天：滚石怒冲+突剑四方+浮雷光阵
天崩地裂：滚石怒冲+ 黄龙天翔+大地狂啸
幽冥鬼兵：剑轮斩+食尸鬼阵+地狱之门
风雷齐啸：雷光炼狱+狂雷天牢+龙卷旋风
十面埋伏：伏兵达阵+后伏达阵+符兵连引
赤焰火轮阵：赤焰火海+强火柱+火轮涛杀
流星火雨：炬石炼狱+火箭天袭+冲射龙炮
万兽奔：火牛烈崩+炎兽杀阵+驱豹突击
机关杀阵：驷冲车+炎兽杀阵+井栏冲阵
奥义忍稻妻：火雷鬼玉破+雷光炼狱+隐忍镖阵
超忍灭绝阵：土遁隐杀+火雷鬼玉破+隐忍镖阵
破空裂風：赤焰火海+炬石炼狱+神鸢空袭
箭雨天罗：连驽狂涛+火箭天袭+炎墙烈烧
乾坤八阵图：太极华阵+八门金锁+八卦六角阵
裂地涌泉：地泉鲸浪+地茅遍地+突剑四方
火轮炼狱：火轮+赤焰燃+炬石轰

◎2人组合

太极圣火：强火柱+太极华阵
续命术：鬼面盾+返天术
天助神兵：铁骑突击+剑轮舞
机关冲：炎兽杀阵+井栏冲阵
旋镫绝剑：旋灯火+心剑齐发
天火降世：炬石轰+炎墙烈烧
伏兵奇袭：伏兵排阵+后伏排阵
八卦伏兵阵：符兵引+八卦突斩
莲华剑阵：莲华暴+神剑闪
幽冥引归：食尸鬼+地狱之门
救命术：回天术+妖盾
破空火凤：迫击龙炮+神鸢弹
十六夜斩：三日月斩+月刃烈斩
八卦灵灯：八卦四方阵+旋灯火
太极火：集火柱+太极门
震地大法：突石剑+滚石剧压
箭石雨：火箭强袭+炬石轰
群龙卷风火：风龙旋+火龙焰
群龙引地水：地龙震+水龙涛
机关阵：炎兽+井栏立
八卦符兵：符兵+八卦斩
千兽奔：火牛群舞+驱豹冲
剑无敌：噬血刃+天剑开光
超忍二连击：火雷鬼玉+隐忍镖
烈炎流星：赤焰燃+炬石轰
天火焚：炎墙+炬石
莲华神剑：莲华+神剑
轰雷冲车：浮雷+冲车
箭雨袭：连弩激射+火箭强袭
赤焰火轮诀：赤焰燃+火轮冲
裂地狂刃：地矛乱刺+突石剑
伏兵夹击：伏兵班阵+后伏班阵
旋灯剑：旋灯+心剑
幽冥借法：生死门+尸鬼
双月斩：半月斩+水月斩
八卦灯：八卦二象阵+旋灯
箭石坠：炬石+火箭烈
破空鸢：神鸢+龙炮
怒雷轰：五雷袭+雷击
七煞鬼刀：飞鬼戟+御飞刀
隐忍超暗杀：火雷玉+土遁
炎流星：炬石+赤焰
箭雨冲：连弩+火箭烈
震地诀：突石+滚石
隐忍二连击：火雷玉+忍镖
风火双龙：风龙+火龙
地水双龙：地龙+水龙
日月并行：落日弓+落月弓
剑无量：天剑斩+噬血
百兽奔：驱豹+火牛阵
裂地刃：地茅刺+突石
赤焰火轮：赤焰+火轮
雷厉风行：旋风+雷击
木火相生：赤焰+地泉

求败兵法之随机事件篇

游戏中出现的野外随机事件可分为沉船、神仙、灵兽坐骑、石碑、野外敌人这几类。可以说只要处理得当，每一个随机事件的发生都可给玩家带来莫大的好处。几乎所有随机事件的发生时间都很短暂，如果遇到了就赶快去完成吧，机不可失！另外要注意的是，地图上出现随机事件的地点经常都是固定的，如果你在某个地点发现了随机事件，那么最好能经常关注一下那里。

◎沉船

在游戏初期，玩家最好能占领一个港口。港口不仅仅是军事要地，要探索沉船事件的话就必须从港口出发。看到沉船的话就尽快去打捞吧，可打捞上来的物品包括金钱、兵符等，甚至还可能是罕见的"木人铜铃"或者"将军印"，如果在游戏初期得到"木人铜铃"，就可让一名武将使用木人兵了，这将为初期的扩展打下坚实的战斗基础。不过，也可能只打捞上来一些腐败物，降低部队的士气，所以在打捞之前最好存档，如果对成果不满意，就读档再来吧。

◎神仙

在野外遇到的神仙分为天仙、神仙、散仙3个级别，如果有能力将他们打败，武将对应这3个级别可分别永久性增加武力和智力各3、2、1点。如果我方的军师有"水镜之术"这个军师技，可在开战前使用，在战斗取胜后将有一定几率从神仙那里学到"封武将技"、"封必杀技"等军师技。

◎灵兽坐骑

野外地图上共有白玉麒麟、天马、龙马、穷奇、四不像等几种灵兽，都是可收为坐骑的。可跟灵兽直接开战，但更好的办法是利用S/L大法来让灵兽归顺。先存档，派部队接近灵兽后可选择战斗或者绕路，选择战斗但不要进入战斗界面，接下来有一定的几率灵兽会送给你一些珍稀道具，这同时也表示它加入你了，在下一次内政时就可在菜单里看见这个灵兽的名字。如果选择战斗后是直接开打，那么就选择撤退后读档再来吧。每种灵兽分别可抓5个，需要武将达到30级才能乘坐，其中白玉麒麟是最好的，它可能会直接送给你木人铜铃、天马、天正斧这样的好东西。乘坐灵兽后增加属性的情况如下：

白玉麒麟：体+50、技+50、武+20、智+20、速度+7

天马：体+20、技+20、武+10、智+20、速度+8

龙马：技+50、智+20、速度+7

穷奇：体+10、武+25、速度+7

四不像：体+40、智+10、速+7



武将技的针对对象要好好选择，不要浪费

◎石碑

石碑出现的时间很短暂，如果看见了一定要让一支主力部队赶紧前往出现地。石碑可让4个武将分别学习到水龙狂滔、火龙怒炎、地龙极震、风龙天旋4样武将技，组成非常实用的4人组合技"群龙舞十方"，杀伤范围广，威力也很强大，一直到游戏后期都可作为主要的技巧来用。

◎野外敌人

野外敌人的作用跟神仙差不多，主要是打败后获得经验和一些珍稀物品。野外敌人分为叛国老贼、蛮族部队、老虎、水妖等。这些敌人也有等级之分，如果战胜虎王和水妖皇这种级别的，得到的物品就要贵重得多，一些在城市中买不到的超级武器就只能从这种途径来获取，包括卷毛赤兔马、倚天剑、春秋大刀、朱雀扇等，据说还有玩家打出过"夜叉龙髓枪"这样的终极装备，多多努力吧！

求败兵法之神秘任务篇



打捞沉船时最好使用S/L大法

◎五圣兽

五圣兽任务可以说是游戏中比较究极的隐藏任务了。五圣兽即青龙、白虎、玄武、朱雀、麒麟。得到可召唤5头圣兽的道具后，将其装备进战场，集满2槽技力可在战斗中召唤4圣兽（青龙、白虎、玄武、朱雀），积满3槽技力可以召唤全部5圣兽。不过注意，5圣兽威力虽大，但可能在战斗中误伤自己人，需要小心使用。5圣兽分别藏在地图上的5座塔里，要想进塔挑战它们，还得先分别通过一次考验，考验的地点如上表所示。

名称	条件	位置
毒龙潭（青龙）	占领建业后开启	建业东北
猛虎穴（白虎）	占领江州后开启	成都东南
大雪山（玄武）	占领平原后开启	北平西北
火焰山（朱雀）	占领交趾后开启	交趾东北
兽神洞（麒麟）	占领襄阳后开启	襄阳西北

在占领相应的城市之前到达这5个地方是无法进入的，会提示你“此地荒废已久”。当通过第一次考验后，可开启进入真正的圣兽居所，在战胜圣兽后得到相应的召唤宝物如左：

宝物名称	地点	大约位置
青龙逆鳞	青龙塔	毒龙潭右上
白虎银牙	白虎塔	成都西北
玄武灵壳	玄武塔	平原北方
朱雀炎羽	朱雀塔	桂林南方
麒麟金角	麒麟塔	襄阳东南

圣兽除了本身杀伤力很强之外，还带有最强的兵种——由木人兵升级而成的铁人兵。要想取胜，可利用铁人兵行动缓慢的特点，不主动出击，在战斗前使用军师技降低敌人的攻击、防御、速度（这个最重要），让跟在铁人兵后面的圣兽前进更加缓慢，然后我方部队尽量后退，仅派两名使用“日月并行”的武将顶在前面猛射，如果对方靠近再派士兵上去牵制，这样战胜圣兽是完全可以做到的。



野外的战斗比较艰苦

◎尸洞与桃源仙乡

这两处地点通常在游戏初期随机开启，进入之后可与仙人交手。在尸洞（徐州东方）取胜后与5圣兽任务一样会再开启一个真正的仙人居所——九泉之渊（下邳北方），再次获胜就可获得“复活武将”的机会一次；在桃源仙乡（武陵西北）取胜后可得到让一组武将全体学会带“木人兵”的能力。另外，如果我方军师在战斗前使用军师技“水镜之术”，那么获胜后在这两处有一定几率可分别学会军师技“大魔界”和“大天圣”。



尸洞中的于吉老仙人



直接降伏野外的敌人，不用开战最好

◎奥汀的奖励

除了攻城掠地，如果把自己城市的开发都做得很好的话，游戏中会有仙人随机出场送给你“奥汀秘术”和“真奥汀秘术”，装备后可在战场上召唤出“奥汀火轮冲”和“奥汀大仙人”。这两个法术的持续时间和杀伤力都很理想，作用丝毫不逊色于5圣兽。不过要想得到这两件宝物，首先必须要求管辖城市的开发、治安等参数都达到很高的程度，殊为不易！

《工人物语》算得上是模拟经营类游戏的老前辈，而这一代游戏则将童话色彩浓厚的工人逃难剧情变成了对抗黑暗的英雄传奇——古老的旧帝国突遭邻国入侵，邪恶的Mordred王很快占领了旧帝国半壁河山，但他铲除旧帝国王室后裔的计划却一无所获。直到多年以后，在一座叫Thalgrund的小村子里，一位叫Dario的年轻勇士得知了自己的王族血统，于是这位未来的国王肩负着复国使命与一帮伙伴们开始了抗争邪恶的战斗。游戏背景音乐波澜壮阔，图像质量精细入微，类似《魔兽争霸III》的英雄及英雄技能设定还为本作增添了大量RPG成分。由于RTS制作大师Bruce Milligan的加盟，使这款游戏的战斗细节具备诸多与众不同之处。天气等场景的互动特性对战斗的影响也非常大，如雪地会降低行军速度，河面结冰后可供部队通过，玩家在游戏中甚至能通过研究相关技术人为控制天气变化。



工人物语——先王的遗产

■贵州 yago

良品 总评 7.3

制作	Blue Byte
发行	Ubisoft
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文/德文
环境	Win98/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium III 1GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：1.5GB

第01关 序言（Prologue）


要先修住所让大家有地方睡觉

本关为教学篇，玩家先控制Erec完成移动和视角变换功能的教学后，即可率领一队剑士前往地图东面与Pilgrim会合，在这里你将学习招募村民和修造基本建筑物。村民的主要作用是探索和修建，生产类建筑落成后村镇中心会自动派专业工人前来开工，要保障生产效率就必须在近处修建足够的住所和农庄，为工人们提供食宿方便。点取页眉按键可查看每位工人的状况，还可点Overtime键让他们不分昼夜地工作，但这样很快会造成工人逃跑。完成矿井和学院的修建后继续研究技术造兵营，此时有消息传来，前往西面Hibernia部落谈判的Helias被敌人扣押了，必须将这位贤者救出。招募至少三队以上人马，由Erec和Pilgrim带队从南面绕过去，途中会遇到矿工指路。先南下到河边，然后沿岸西进，下雪之后可从冰封河面上行军至对岸。最后北上一举消灭敌军救出Helias，教学篇到此结束。

第02关 塔格兰村（Thalgrund）

黑骑士团突然袭击了村子，Dario跟随前来报警的村民返回，消灭放火烧房的坏蛋们后到地图上方与神父John对话。John会给你三个村民，赶紧返回村中开始重建家园，当前主要目标是修建学院，研究征兵术，然后造军营，但玩家最好先完成全部基础资源设施以保障全面发展。村子附近有石矿井，北面有个陶土矿井，多修住所和农庄，



锯木厂也要尽快完工。经济建设期间Dario可到地图左侧找邻村村长谈话，免费得到一队弓手，以后再来可用500金币购买一队弓手。地图右侧的村长也能提供雇佣兵，每给他300铁矿可得一队剑士。在西北方可找到发明家Leonardo，从此可修建哨塔。教堂南面不远处有位矿工丢失了结婚戒指，在教堂上方墓地里找到后还给他会得到一座铁矿。地图上还有一些宝箱，Dario可四处探索。兵营建成后John报信说住在Ridgewood的Dario的母亲病重不起，那里还正遭到黑骑士团袭击。先让Dario独自前往东北通向Ridgewood的大门，路上遇到一位隐士告诉你北面森林里似乎有响动。来到大门处发现守门人失踪，原来他被黑骑士团抓走了，必须组织部队进攻北面森林里的黑骑士团巢穴才能解救他。Dario返回村子招募部队，很快敌人抢先从陶土矿井北面扑来。消灭他们后向敌人巢穴发动总攻，摧毁要塞后救出守门人，Dario再次来到大门即可过关。

第03关 瑞吉伍德（Ridgewood）

当Dario率部匆匆赶到Ridgewood外时，黑骑士团已开始在村里杀人放火，从高地左侧绕上去可顺利抵达村中，消灭敌人后立刻开展修复和建设工作。敌人在村子东面和南面各有一座营寨，Dario可用鹞鹰侦察周围情况，寻找宝箱和可利用的矿井，伺机消灭野外的零星敌人。不久后黑骑士团会定时向村子发动进攻，他们主要从村子东面点有火把的小路过来，尽快招兵抵抗，同时继续扩大生产规模。等待实力壮大后先攻东面敌营，消灭守兵后救出被关押的发明家Leonardo，在他的帮助下可修造威力惊人的弩塔，这下防守就更轻松了。一鼓作气继续攻占南面敌营，地图上方的Oberkirch村也传来遭到袭击的警讯，Dario多带些矛兵前去增援，与村长见面后给他点钱招募额外的雇佣军协助抵抗黑骑士团。敌人的骑兵大队很快会从东面出现，把专克他们的矛兵调到村东头等待。下起大雨后不久敌人就会出现，在雇佣军的帮助下全歼敌骑兵队。此时Erec会带着大批精锐部队从东南方出现，现在的任务是保卫东南方的Darkingstoke村，黑骑士团残部会从村北面发起进攻。Dario带所有部队赶到村北与Erec会师，然后大军北上直抵敌人藏身的山洞外，等他们一出来就开打，有Erec的战斗特技加上兵力优势很快就能胜利。母亲临终前告诉Dario他就是旧帝国皇室的继承人，还给了他一条证明身份的项链。



Ridgewood村也遭到袭击



弩塔可以多修几座

第04关 克劳佛德（Crawford）

Erec陪伴Dario穿越沼泽来到Crawford，但这里也被黑骑士团部队包围，Dario的伯父Helias指点他要先在西北入口处修造两座弩塔。紧邻城镇中心下方的村子废墟可供修建基地，招募村民后立刻开工，周围有陶土和石矿井。派两位英雄到西南角探索可发现铁矿和村中心，不过附近会频繁出现零星敌人，Erec的群杀特技足以挡住他们的进攻。基地那边造学院，研究出建造和转轮后即可修建哨塔并升级为弩塔。不要急于完成Helias交待的任务，先稳固西南角铁矿基地，两英雄向南面未知地域继续探索，最下方山谷里也有村中心可供立足。等待资源储备充足后派一队剑士护送村民前往Crawford西北角的箭头处修造两座弩塔，Helias会要求你在东面也修建两座弩塔。地图东部的黑骑士营地会不断出兵来袭，弩塔修建完毕后可集中优势兵力摧毁其营寨内的两座巨塔，从此敌人便不能再从这里出兵袭扰。随后Helias又要求你在镇子北面修建两座弩塔，多派些村民去指定地点至少修建四座弩塔。完成后先找镇总督Dovbar谈话，给他1000铁矿可得雇佣兵协助攻打西北方的敌营，拿下这里后西南角的铁矿点将不再受到攻击。指挥围攻Crawford的黑骑士团将军躲在北面的要塞里，但镇北出口的大门紧闭，守卫声称主教大人有令不得开门，于是去镇内找到主教大人，这家伙提出可由他带2000金币去劝说黑骑士团将军离开。如果不理睬他，过段时间主教企图逃跑投敌，这个叛徒会被Dovbar手下的卫兵抓住，最后集中兵力猛攻北面敌大本营结束本关。镇中市场旁有三位商人，可用不同资源向他们换取金币。



教堂前的主教大人是个叛徒



第05关 克雷科特 (Cleycourt)

Cleycourt和Barmecia这两座城邦分别由两兄弟掌权，但两兄弟长期不合，要击败黑骑士团就必须先与两座城邦结成同盟。因为遭遇旱灾，周围很多地方都变成了废墟，Dario与Erec、Helias，还有那位发明家Leonardo很容易就找到一座废弃的城堡作为基地。当工人们开始基础建设时，三位英雄先到地图西北角去见Barmecia村长，他会给予搜剿盗贼的任务。盗贼们就在西南角的瀑布前，靠近时带头的女贼会迅速溜走。地图西侧是一处废弃的基地，但进入的钥匙藏在瀑布右下方的营地中，三位英雄可前去消灭盘踞在那里的盗贼，摧毁城堡后打开宝箱获得钥匙。得到钥匙后去地图西侧的废弃基地，躲在这里的女贼Ari向Dario投降，Barmecia的卫兵逮捕了她。Barmecia村长随后要求你帮助他们修建大学，派村民到村长指定地点建造一座学院，有了学院后Barmecia的学者通过研究发现村中的上古宝物可用来变换天气。最后让三位英雄直接前往地图东北角Leonardo处，发明家的天气仪成功引来大雨，本地旱情得以缓解。本关其实根本不用建设基地，只要用好Helias的劝降技能可省很多力。


Helias能把敌人变成友军

第06关 洪水之祸 (The Flood)

谁也没想到持续暴雨把旱灾变成了洪灾，天气仪也在大雨中毁坏，本欲助人的英雄们现在成了当地人仇视的对象。祸不单行，Cleycourt的军队也准备要从南面向Barmecia发起进攻，如果能先终止洪水也许有希望解决冲突。三位英雄来到东北角找到发明家，Leonardo称只有重建天气仪才能纠正天气，但他需要大量物资。通过贸易菜单先后提供1000单位的木材、陶土和铁矿，其间Leonardo会提示你地图西北角有位商人，与其交易可获得紧缺资源，最后的1000铁矿用500陶土与商人交换得到。最后Leonardo还需要2000硫磺，但本地区不产硫磺，必须去找西北方向的另一位贸易商。找到贸易商后得知他从Cleycourt返回时在战乱中丢失了商店钥匙，看来只能求助于身手敏捷的神偷女郎Ari了。操纵Ari从北面出现，一路潜行避开战斗来到Cleycourt营寨下方，这里有条山洞秘道可潜入营内。在营地内潜行术会被识破，尽快找到位于营寨东北端藏有钥匙的宝箱，其它宝箱都是空的。得手后沿原路逃走，返回贸易商处得知需要1000金币就能换回2000硫磺。目前手上仅有400金币，要赚钱必须有尽可能多的专业工人，让四位村民在附近修建陶土和石矿井，耐心等待片刻即可凑足1000金币。得到硫磺后Leonardo终于造出了比第1台更稳定的天气仪，暴雨被终止了，Cleycourt方也终于愿意坐下来和谈。Ari因为出色的表现也得以加入Dario的冒险队伍，我们的主人公对她似乎还有点特殊的好感。


Ari可从这条山洞秘道进入敌营


Pilgrim可以炸开这里的石矿井

第07关 巴米西亚 (Barmecia)

现在是解决两个兄弟城邦矛盾的时候了，Barmecia的人民急需修建一座教堂，但因缺乏石头一直未能完工。开局后我方出现在地图左侧，开始基地建设的同时让4位英雄先赶到地图中间的商人那里，这位商人的市场因为欠了1500金币的税款而被砸毁，得帮他付清税金并重修一座市场。等己方基地研究出读写和贸易后即可为商人修建库房并升级为市场，但最好等付清税金后再修建筑，否则还得被拆。英雄们抽空访问南面的另一座市场，村民诉说此处老板被强盗绑架了，前去跟下方的盗贼谈判被索要2000金币赎金，如不给钱20秒钟后开打，轻松铲除这个盗贼窝后救出商人。完成还债和修建市场任务后得知，教堂工程需要10 000石头，必须去东面石匠铺找老板Pilgrim。Pilgrim称他需要大量的硫磺制作炸药，派村民到地图右下方修建一座硫磺矿井就能让Pilgrim加入，这样石匠铺和周围的三座石矿井也变成我方所有，升级它们加快生产，同时大量生产村民采掘地图上各处的露天石矿。英雄们可去消灭东北角的盗贼。在盗贼营地下方的山中有座巨大的石矿，让Pilgrim来爆破即可现出矿井。尽快赶在战争爆发前凑足10 000石头并通过贸易菜单缴纳，Dario因此被推荐为Barmecia总督，两地纷争到此结束。

第08关 佛克兰（Folklung）



位于北方高地的Folklung长期遭到蛮族包围，多亏城高墙厚才支撑下来，英雄们来到这里当然免不了要助人为乐一番。四位英雄先从东侧渡过冰冻河面来到Folklung东门，随后再到西侧城堡与Salim和Pilgrim会合，两人由此加入队伍。Folklung王希望英雄们从蛮族营寨后方发动突袭，生擒蛮族首领才能一劳永逸击退敌人。接着沿原路返回己方基地，注意季节变换会导致河面不能通行，需等待冬季降临河面才会重新封冻，小心在东北角过河时会遭到大批敌人袭击。回到营地后先大力发展生产研究技术，不要急于炸开西南角的石道，先大量囤积石头和木材为将来决战做好准备，Folklung军与蛮族敌人在西北正面战场持续混战，但绝无失守危险。在石道入口处修建至少六座弩塔后让Pilgrim炸开石道，用弩塔轰击蜂拥而出的敌人，六位英雄往里冲杀进入敌人后营，同时要有足够工人随后修建弩塔，另外还可建火炮厂生产大炮加强火力密集度以确保稳步推进。最好在敌营内修建自己的兵营，如资源跟不上可在后方建市场通过贸易交换，与北面南下的绿色友军合力摧毁敌所有大炮和塔楼，全歼敌部队后获得胜利。



炸开石道前要做好充分准备

第09关 诺福克（Norfolk）

三面环水的Norfolk城号称固若金汤，但黑暗军团和蛮族部队都在蠢蠢欲动。开始先让六位英雄护送信使北上，一路虽有战斗但难度不大，傲慢的Norfolk公主根本不相信敌人能攻进城来。接着让英雄们前往地图东南角去寻找被囚禁的发明家Leonardo，沿途要经过黑暗军团的城区，不要恋战，迅速冲过即可。黑暗军团将军Kerberos抓住发明家后用酷刑逼他说出了天气仪的秘密，敌人计划用天气仪冻结水面，然后从两侧合击Norfolk城。英雄们先摧毁Leonardo囚禁点右下方的硫磺矿区以阻挠敌人建造大炮，基地右下方有村民告知附近山谷里有大量矿藏，但入谷的道路被树木挡住。派几位村民来扫清道路后进入山谷，里面可建大量矿井。最右端教堂前的神父John恳求英雄们帮他配制镇静剂。先到瀑布前取纯净水，然后到地图东北角指定地点拿取药材，得到镇静剂的神父会打开通向东侧硫磺矿区的栅栏门。基地上方还有位NPC要求你摧毁蛮族部队设立的铁矿井，西北角的高地会不断有蛮族敌人来袭扰，英雄们最好驻守在这里。后方加紧研究天气变化相关技术，尽早造出天气工厂和天气塔，很快敌人的天气仪会将水面凝结成冰，如果20分钟内不能将天气重变为夏天，东西两翼的大批敌人将发动总攻，Norfolk中心城堡被毁就全盘皆输。加快天气工厂效率的诀窍是摧毁所有不需要的矿井和工厂，全力确保工程师们的食宿，这样就能赶在敌人进攻前让他们全军覆没。



天气工厂的进度很慢

第10关 卡罗伊克斯（Kaloix）

掌管Kaloix地区的女伯爵Mary以狡诈而著称，为了争取她，Helias前往谈判，同时Pilgrim和Ari也被派去跑腿，剩下三位英雄在地图南端登场。当务之急是迅速赶到东侧的小镇，在镇北大门附近挡住南下的敌人，不但能保小镇平安，也可防止敌兵进入后方基地破坏生产。尽快发展并建造弩塔协助防御，最后缴纳400陶土和600木材作为重建援助。接着到地图西北端的城里见Mary和Helias，女伯爵提出可将地图西南角的几个矿井卖给英雄们，按F3看价格都不低，另外那里还有强盗出没。英雄们返回基地招兵买马西进剿匪，摧毁匪徒巢穴后即便不买Mary的矿井也可安全开采露天矿（如果购买还会遭到地图西北角叛军的袭击，除非你缴纳2000金币给他们）。后方全力发展，等到有威力巨大的攻城炮后立刻批量生产，纠集部队向东北方向的敌大本营发动进攻，敌基地入口的山谷布有大量炮塔，只要有了大炮很容易就能胜利。



镇北大门附近是扼守的最佳地点

第11关 瘟疫之谜 (The Great Plague)



Ari与Pilgrim突然离奇失踪，Dario等三人前去寻找却发现附近村子瘟疫肆虐。先与身边的NPC对话，给他200金币，然后跟着他到东南角的村子里找到Pilgrim，通过交谈得知两人遭伏击被擒后关在北面的堡垒，Pilgrim侥幸才得逃脱。旁边还有位商人，与其交谈可用1000金币换取2000硫磺。根据从村民那里了解的情报，堡垒的主人是个长着妖眼的女人，她来了之后附近才出现瘟疫。返回基地开始建设，注意左下方会不断有敌人出现，石矿旁的盗贼营寨可提供雇佣兵服务，如果钱不够就靠英雄加炮塔来守。研究出天气变化之后先换冬天，派村民过河在西侧小岛上修建村中心以扩大人口上限，然后准备好攻城炮从正北面河滩过去，摧毁周围敌炮塔后直上进入山谷中可得到强盗埋藏的大量资源箱子，遇到巨石堵路就让Pilgrim用炸药开山。过河之后往右攻打瘟疫村子，敌守军有很多大炮和炮塔，最好多准备一些骑兵去破坏大炮。占领村子后在河边遇到Helias，原来所有这一切都是那位女伯爵Mary搞的鬼，她早已与黑暗军团势力勾结在一起。此时务必注意南面防线，敌人的攻击力度会越来越强。东北战线这边通过冻结河面进入山谷，谷道两侧有大量敌炮塔和伏兵，耐心慢慢推进，最终摧毁地图北端的堡垒。


在河边高崖上设立炮塔据守

第12关 先王城堡 (Old King's Castle)

终于来到了先王城堡所在的地区，本关英雄们兵分两路，Ari与Helias在右侧，让Ari使用隐身技沿着东面避开盗贼北上，途中有扇紧闭的门，钥匙就在附近盗贼营地里。开通道路后让Helias一路狂奔至Andala村，与村长对话得知需要交2000金币才能取得信任。中路Dario与Erec、Pilgrim、Salim招募一群盗贼并炸开挡路的巨石后来到先王城堡所在的高地，在这里见到了父王的旧臣Garek并获得西侧村子。但黑暗军团正通过冰封河面袭击村子，以英雄为主力击退敌人，迅速发展基地，研究天气技术使河面解冻。攒足2000金币交给Andala村长后，Ari和Helias可从开辟的通道与其余四人会合，敌人的攻击会很猛烈，多带他们兜圈子争取时间，用天气术解冻河面后村子就安全了。另外还需要攒足5000金币和1000石头重修先王城堡。Kerberos带着黑暗军团从东北攻来，赶紧把主力调上去抵挡，狂造攻城炮对付敌人的炮塔。全歼敌军后俘获Kerberos，他原来竟是Helias的儿子，当年因不满父亲让位而愤然投靠黑暗军团。Kerberos交出了与Dario项链相配的第2块水晶，为了将功赎罪他自愿带大家去山里寻找第3块水晶。最后让Dario靠近北端山洞即可过关。


重新修复的先王城堡

第13关 云中山脉 (Cloudy Mountains)


向东进军的战斗会异常艰难



Kerberos加入队伍顶替了Salim的位置，炸开挡路巨石见到Leonardo，首先要建设基地使专业工人数量达到100以上。北方有两座陶土矿，西面森林有的强盗头子可出售你最缺乏的铁和硫磺。发展期间不要炸开通向东面的两块挡路巨石，等到有足够兵力后再让Pilgrim炸开路，向东进攻黑暗军团基地，目标是夺取必不可少的铁矿和村镇中心。还有一种办法是始终不向东进攻，省吃俭用研究出天气仪后冻结东北方向河面，从这里可过河抵达藏有水晶的大教堂。当地人并不希望免费把水晶送给英雄们，如果不打算用武力强攻的话可选择缴纳20 000金币得到水晶，如果要动武一定要有足够的大炮。

第14关 艾瓦兰斯（Evelance）


Dario面见镇长

Dario等人接近了黑暗军团首脑Mordred盘踞的Evelance城，Kerberos借口引开敌人便一去不返。开始一位来自Tendrel城的使者要求Dario火速去见总督，跑到东侧镇中找到总督，他同意帮助对抗黑暗军团，但英雄们先要将他的女儿从强盗手中救出，另外还得在南面小岛上修建一座大教堂。基地尽快发展直奔天气仪，英雄们到地图中部占领废弃要塞，那里的弩塔可协助抵御来自北面敌人的进攻。中间荒地有不少宝箱，可获得相当数量的资源。在地图左侧河谷旁会找到Leonardo，Dario与其交谈得知Mordred绑架了他的姐姐，并以此要挟他为自己造大炮，Leonardo决定在给黑暗军团制造的大炮中掺假，但他还需要你帮助他建四座硫磺矿，让Pilgrim带几个工人到发明家指定地点炸开四座矿井并修建采矿设施后完成任务。而后集中手头部队和所有英雄进攻地图中部的盗贼巢穴，摧毁塔楼后与公主对话即可让她自动跟随。不要恋战，迅速撤退交差，可从总督那里得到2000金币。在地图中部有一块放置宝箱的高地，上去可眺望到Kerberos投敌背叛的情景。完成天气仪后封冻河面，到小岛上建造礼拜堂并升级到大教堂，总督这才告知小镇北面有条沼泽之路通向黑暗军团的哨所，最后的水晶就在那里。不过要炸开原先堵塞的秘道需要大量火药，此时去找Leonardo即可。镇长还会赠送一座兵营和弓手营，生产足够大炮后进入沼泽，贴着右边山道攻入哨所所在高地，一鼓作气摧毁哨所后结束本关。



第15关 荒原（Wastelands）

虽然已包围了黑暗军团的山顶要塞，但仍然需要更多的盟军。本关众英雄出现在地图下方，开始即拥有基础设施完善的城池，尽快发展科技等待有大炮后立刻挥师向东北移动，攻击那里的敌城，砸开城中囚室救出Ari的手下和本地村民，继续战斗直到摧毁所有敌建筑，城外的Highport村即与Dario结成同盟。沿着东侧迂回到地图上方，这里的Ashford村需要建造六座最高级别的住所，如果完成任务本村就是你的了。地图左下角的Killarney村希望你能用天气术封冻河面以解救长期被沼泽所困的村人，到基地上方可找到神父John，给他2000元就能变换到冬天，不过做这个任务前一定要确保你的基地防御体系已完善，而且己方也需准备好变换天气的技术及设施。河面冻结后众英雄迅速过河。此时地图西北角的Adare村也有位村人有事相求，快速冲过敌人城区来到大树下，与NPC谈话后接受变换雨天的任务，此时轻松启动天气仪即可过关。


解救被囚禁的NPC

第16关 艾瓦兰斯之战（Battle of Evelance）

对Evelance城的最后总攻终于打响，己方主营位于正北和西北两座岛屿上，敌方主城坐落在地图中部，如果要攻击主城必须先迂回到其下方的哨所才能从后门进入。基地南面的高地上有位携带天气仪的学者，如果与其谈话并支付5000金币后天气将变为冬天，河面封冻可供友军援兵通过，但敌人也会趁机北上攻击。最佳战术是先研制出自己的天气仪，准备发动之后再去找学者，先变冬天，当大批敌人涌过河面时再以己方天气仪变回夏天，重创敌人后再次封冻河面，开始南下进攻哨所。本关敌军主要构成为骑兵和大炮，因此要多带矛兵和攻城炮，一路让英雄打先锋，逐步推进清除敌人所有建筑。友军两支部队会陆续从东北角登场，最后还有一支携带攻城炮和骑兵的援军会从地图南面出现。在敌主城外的山腰修建兵营和炮塔，注意拿下哨所后原本紧闭的敌主城各大门会突然开启，大批敌人会从中涌出，因此一定要做好迎击准备，最后万炮齐发很快将黑骑士的堡垒轰成粉末。权欲熏心的Kerberos杀死Mordred并取而代之，这个邪恶的坏蛋最终没有逃脱灭亡的下场，Dario继承父志统一了旧帝国，在他的领导下人民又重新过上幸福生活。P


进攻哨所时要绕到侧门才能进入

当年《星球大战之古老共和国武士》一经推出，不仅成了2003年度最佳角色扮演游戏，而且被广大玩家公认为“星战”系列游戏历年来最佳作品之一。而今这款游戏已获得了90多种奖项，特别是在2004年GDC举办的“游戏开发者精选奖”（Game Developers Choice Awards）评选中，一举囊括了年度最佳游戏、最佳原创角色与最佳剧本3项大奖。如今LucasArts乘胜追击，继续推出本系列的第二代游戏《西斯君主》。尽管游戏开发者由前作的BioWare变为曾制作《冰风谷》和《博德之门——黑暗联盟》的Obsidian Entertainmen，但游戏依旧保持了前作的风格、传统和特色，让玩家在耳熟能详的“星战世界”中再次经历杰迪武士传奇的冒险旅程。

这是一个银河系处于危险境地的年代——残酷的战争几乎完全摧毁了杰迪戒律（Jedi Order），使得古老共和国接近崩溃的边缘。在动荡之中，邪恶的西斯（Sith）部队将触角伸向整个银河系，追踪并消灭剩余的杰迪武士。幸运的是，在逃过西斯部队的致命伏击之后，我，幸存的杰迪武士，莫名其妙地处身在Ebon Hawk号飞船上，游荡在距离Peragus星球不远的地方……

星球大战之古老共和国武士II——西斯君主（上）

■游侠创作室 奥杰

操作指南

前、后、左、右移动：W、S、A、D
左、右平移：Z、C
暂停：空格键
鼠标左键：选择物体/默认攻击目标
1：目标行动菜单左侧的行动
2：目标行动菜单中间的行动
3：目标行动菜单右侧的行动
4：使用非攻击性原力
5：使用补血物品
6：使用其它物品
7：使用地雷
8：行为态度
9：光剑形态
M：打开地图
L：打开日志
K：打开技能栏
I：打开物品栏
U：装备道具
F：取消战斗
V：单人模式
G：隐秘模式
H：更换武器
F4：快速储存进度
F5：快速读取进度

精品 总评 8.5

制作	LucasArts
发行	Ubisoft
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：7.5　画面：8.5　音效：9.0　创新：6.5　剧情：9.5

配置要求
CPU：Pentium III 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：3.5GB

序章

飞船Ebon Hawk号遭受重创，舱内的船员几乎全都死光，并且超光速推进装置损坏，主引擎也停止工作，而我则奄奄一息地躺在医疗室内。这时只有T3-M4机器人还可以活动，Ebon Hawk号和我的希望全落在了这个小机器人身上。由于星际导航地图（Galaxy Map）无法工作，因此必须先找到工具和配件修理超光速推进装置，然后启动主引擎，才能通过星际导航地图设定飞船就近着陆到Peragus星球的采矿基地上。

提示：序章阶段可直接跳过，不过对于初次接触本游戏的玩家来说，完成序章可初步掌握游戏的各种操作。

T3-M4机器人从驾驶舱中出来，沿着走廊来到通信室，在Plasteel Cylinder中拿到Computer Spike（入侵终端），来到电脑控制台前使用它侵入电脑系统，选择“Open the Main Hold Containment Door”，然后登出系统。朝南走，来到Main Hold，发现这里有两扇锁着的Blast Doors。不管它们，先


T3-M4开始进行救援行动

从毁坏的机器人身上拿到一些部件（Parts），并且从一具女尸上拿到Locker key。然后打开房间中的Footlocker，得到一个Broken item和两个Computer Spikes。接下来走近Security Console，使用两个Computer Spikes进入系统。先通过摄像机查看飞船的情况，然后登出系统，穿过西南面的Low Security Door来到Cargo Hold。在Cargo Hold里面找到另一个机器人3C-FD。与它交谈，发现它出现了故障。使用先前拿到的部件修理它，它将加入队伍。接着从Plasteel Cylinder和High Security Cylinder中拿到部件和Computer Spike，然后离开房间朝Medical Room走过去。Medical Room对面是通向船体外的电梯，现在先不用管它。

在Medical Room中发现生命垂危的杰迪武士（就是我），赶紧用旁边的箱子中的一个MedPac处理好杰迪武士的伤势，然后离开这里朝着Garage前进，发现被Inner Garage Door挡住。这时需要两个机器人分别行动。进入Solo Mode，让3C-FD回到Main Hold，进入Security Console，先关闭Outer Garage Door，然后打开Inner Garage Door。接着切换到T3-M4，进入Garage，在这里可试着使用Workbench来合成物品（Create New Items），然后返身离开，再次通过3C-FD的帮助回到Main Hold。而后来到电梯前，乘电梯到船体外。先从右舷的Hatch中拿到一些部件，然后走近Exposed Wires，选择Override Door，可通过Garage进入Starboard Dormitory，从里面拿到一些部件和Droid Flame Thrower。接着来到左舷，小心地靠近船体上的地雷，将其拆除（如果不会Demolitions Skill，无法将地雷收为己有，可在冒着火花的Proton Missile中拿到Minor Frag mine），然后返回飞船内部。

向南走，来到Engine room门前，放置好地雷，将房门炸开，然后进入房间，使用5个部件将超光速推进装置修理好。接着返回驾驶舱，启动星际导航地图，飞奔Peragus星球。

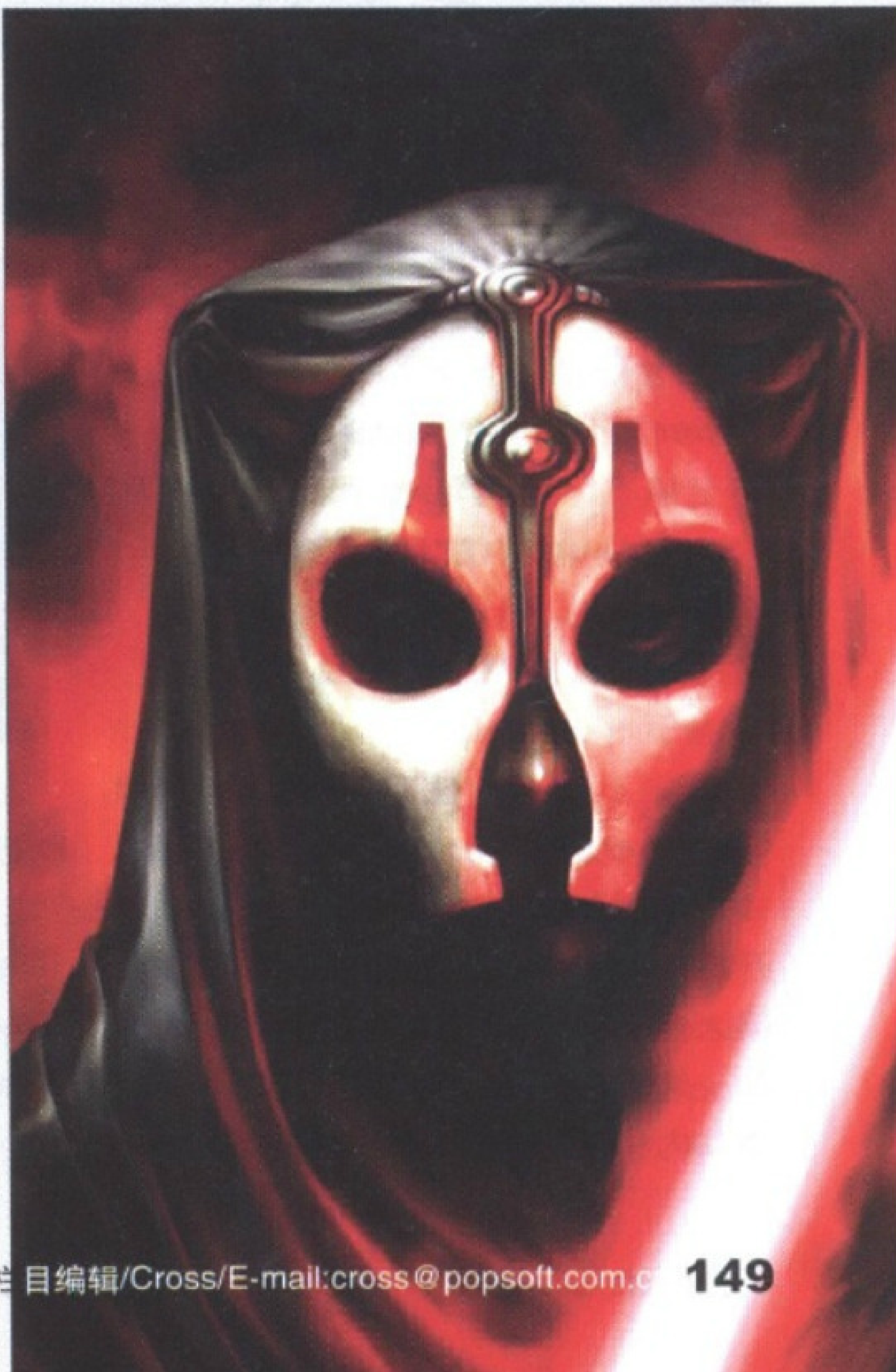
第一章 Peragus

在Peraus星球上，我被放在了基地中的生命维持系统中。突然一个声音传来，唤醒了昏迷中的我。从养护罐中出来，向前来到Medical Lab和Lab Station。从Medical Bay Container中拿到MedPac后，走到Medical Computer前，先查看Medical Logs和Patient Lifesigns，了解到这里有一名杰迪武士，只不过目前惹了一身麻烦。另外这个星球上的情况也不是很好，有人曾对治疗室的所有病人（包括我）使用了致命的镇定剂，导致其他4个病人全部死亡，并且近期基地还发生了多次爆炸事故，采矿机器人开始失控，通风系统也出了问题。接着选择Medical Bay Functions，打开通向Morgue和Medical Storage的房门。在Medical Storage中拿到Chemical和MedPac后，朝对面的Morgue走去。

走进Morgue，从对面的尸体上拿到Plasma Torch。这时旁边的老女人直起身来，她自我介绍说自己叫Kreia，原来她就是刚刚把我从昏迷中唤醒的人。谈话中我得知她具有通过思想与人交流的能力，并且执意说我是一名杰迪武士，在共和国战舰遭到敌人攻击后才落到如此地步。当我问她是否清楚是谁下毒想害死矿工和我时，她说不知道，不过她提及危险临近，让我赶紧去寻找Ebon Hawk号，等大家逃出后再说。


T3-M4来到星际导航图前

提示：在游戏中，根据不同的对话语气和行动，玩家将会加入光明或黑暗阵营，从而使完成任务的顺序和方式稍有不同。比如在上面与Kreia对话时，如果选择“I thought you were dead”、“A little disoriented...”、“So you can touch minds...”、“Last think I remember...”、“How do you know...”、“The Jedi Order”、“What is this place?”、“Why do we need to leave”、[Awareness]、“We'll see...”、[Persuade]、“They didn't...”、“You seem to know a lot”和“I'll return soon...”则增加光明阵营数值（+Light Side Points，以下简称“加光明”）；如果选择“Who are



you?”、“I'm the one...”、“If you think...”、“That is no business...”、“What is this place...”、“We'...”、[Awareness]、“I'll go look for our ship...”、[Intimidate]、[Persuade]、“Maybe I'll ask...”和“Just stay out of my way”则增加黑暗阵营数值（+Dark Side Points，以下简称“加黑暗”）。尽管如此，游戏流程并不会发生变化。

从Morgue出来，装备上Plasma Torch，打破前面损坏的大门，沿着通道向前走，从尸体上拿到Vibroblad。在下一房间中干掉几个失控的机器人，从其中一个机器人身上拿到Mining Laser，替换掉Plasma Torch，这样便装备了近战和远距离攻击武器。

在一段走廊中，发现左侧的Emergency Hatch，可是目前还无法打开。进入前面的Security Room，使用Security Desk查看所有安全记录，得知矿井这段时间事故不断，机器人完全失控并且开始杀人，因此管理员在指挥中心的电脑上安了一个装置，可将这层所有的机器人与控制电脑的通信切断。但是现在没人能进行这个操作，因为矿工们都由于爆炸被困在矿井深处。另外通过摄像机还将发现有人被囚禁在指挥中心旁边的房间内，只有关闭了所有机器人后才能打开那个房间的门。穿过Security Desk对面的房门，沿着通道向前走，在下一扇房门前，Kreia通过心灵感应传授给我Precognition Power，可预知到前面的敌人。接下来干掉下一个房间中的机器人，从Footlockers中拿到Stealth Field Generator，然后将它装备在腰上，这样机器人便无法看到我。

沿着走廊来到Communications Blister Room，使用Stealth Field Generator从几个机器人身边溜过去。来到Administration Computer前开启安全装置，切断了这一层所有机器人的通信系统，使它们都恢复正常，然后先从它们身上拆下元件，检查其内核程序，发现果然被修改过，正是因为这次修改才导致它们失控并杀人的。接着在电脑中选择“Look for the control over ride switch”，关闭大厅北侧房间门前的力场，然后救出里面的家伙。与这个家伙交谈，他自我介绍说自己叫Atton，因为违反了基地的规定而被关押。谈话中得知矿工因为发现我是杰迪武士而分为两派，一派主张拿我去换取西斯的巨额奖金，而另一派反对，因此产生了冲突。此外，自从我来到矿井后，发生了很多异常现象，比如机器人失控等。当Atton得知所有矿工都不见了之后，他判断可能是矿工们先行撤退了，不过Atton说他有办法逃脱。接下来让Atton操作电脑重新修改应急系统，但发现连接主电脑的线路都被切断了。没办法，我只好自己来试试看。通过电脑，先与25号机库连通，T3-M4就被放在这里。因为它是靠声控锁启动的，所以基地的人一直无法使用它。我唤醒了T3-M4后，让它设法找到Ebon Hawk号，并开启通往空港的大门。



被力场封锁的大门



消灭成群的采矿机器人

现在切换到T3-M4。从Footlocker和毁坏的机器人身上拿到物品后，穿过南面的Low Security Door



与采矿机器人战斗

（注意东面封闭的门），然后走上斜坡，使用Hangar Control。选择Repair，发现缺少一个基本的部件。没办法，回到先前的房间，穿过西面的Low Security Door，与机器人战斗，然后顺着斜坡走下去，穿过Paragus Fuel Depot的大门。先从毁坏的机器人身上拿到Components，然后穿过房门，干掉两个机器人，从另一个毁坏的机器人身上拿到Hangar Controls所需的部件，接着通过Peragus Hangar Bay返回先前的房间。来到东面封闭的门前，在门前放置一个地雷，将房门炸开，在里面找到3C-FD。不过它已损坏了，无法修理。从Footlocker中拿到物品后回到Hangar Control，使用一个Repair Part修理控制台，然后将应急子系统程序传送到燃料库的主电脑上，这样做是因为空港的电脑与主系统的连接被切断了，无法开启我所在那边的大门。另外还发现如果要降落或离开Perague，需要导航图，但现在无法从Ebon Hawk下载导航图，因为飞船的电脑被声锁锁定了。接下来使用Computer Spikes进入Hangar Bay Layout，打开通向Fuel Depot的大门，然后登出系统，穿过下面的那扇大门。沿着通道向前走，干掉路上的机器人，发现通往燃料库下层和北侧的通道都被光墙封闭了。来到Fuel Control Station前，选择Call up the

Emergency Schematics，开启应急子系统，打开我那边的Emergency Hatch。这时T3-M4突然发现身后有异样的动静。一道激光之后，T3-M4被打倒了。

现在，切换回我这里。与Atton交谈，我决定从Emergency Hatch进入Peragus Mining Tunnels，但Atton认为这是去送死，拒绝同行。于是我独自进入矿坑，临走前Atton交给我通信装置，以便稍后联系（如果回答“Don't want to...”、“It looks like...”、“The turbolifts...”、“Maybe...”、“Got it.”，则加光明；如果回答“It's not my droid...”、“We'll see...”、“We don't have...”、“If it's dangerous...”、“Forget it then...”则加黑暗）。

进入Peragus Mining Tunnels，沿着通道向前走，Atton通过无线电发来信息（如果回答“Barely...”和“I'll be careful then...”则加光明；如果回答“What do you want...”和“If you have...”则加黑暗）。交谈后，从下一个房间中的Plasteel Cylinder里面以及毁坏的机器人身上拿到装备和物品。接着再次与Atton交谈，然后继续沿着走廊来到一个放置着橙色圆柱的房间。

在这个房间中，先朝东南走，拆除地雷，从毁坏的机器人身上拿到物品。接着在东北的机器人身上拿到物品后，沿着西北的走廊向前走，一路上干掉机器人，来到Central Mining Core。登入Central Controller，命令战斗机器人取消对有机体的攻击，然后查看Droid Schematics选项，提供矿井内的温度来破坏机器人的扫描功能。接下来选择Fuel Containment Functions关闭4个角上橙色圆柱外围的紫光栅栏，从毁坏的机器人身上拿到物品。



自称是Harbinger号战舰幸存者的HK-50机器人

离开Central Controller，沿着东南面的通道向前走。Atton通过无线电发来信息，说矿坑内温度过高，快要爆炸了，必须尽快撤离（如果回答“What kind...”和“How much time...”，则加光明；如果回答“Trust me...”和“Great...”则加黑暗）。谈话后继续沿着通道向前走，来到通往Peragus Fuel Depot的Turbolift前。

乘电梯来到燃料库，遇到一个奇怪的机器人，它说自己是HK-50型翻译机器人（HK Protocol Droid），而我则是它的主人。交谈中，我了解到先前我是在一艘叫做Harbinger号的飞船上，而机器人的前主人则是船长。飞船的目的地是Telos星球。可是半路上飞船遭到袭击，我们乘坐Ebon Hawk号飞船逃到了矿山中。我问机器人怎么能确认我是杰迪武士，它说通过数据库记录可确定我在10年前的Mandalorian战役中是为Revan效力的。接着我问它是否知道谁毒死了医疗室里的矿工并想加害我，它说不知道，而询问T3-M4的下落，也是没有丝毫收获。最后我问机器人如何开启空港大门，它说也许基地的负责人知道密码，但他们现在被困在休息区，因为爆炸阻断了和控制中心的联络，唯一的办法就是打开外太空舱门，通过基地外部的通道前往休息区。可是这个舱门被声锁锁定了，它虽然知道密码，但必须要由锁定大门的人说出来才有效，而这个人就死在了旁边。于是我检查了这个人尸体，拿到他身上的物品，然后在旁边的箱子中找到Sonic Imprint Sensor。接着继续与机器人交谈，问它这个人是怎么死的。机器人播放一段录音，原来这个人是被其它机器人杀死的。不过我发现HK-50有工程师的录音，就问它是否会模仿，没想到它竟然说这和它的道德设定不符，拒绝模仿。没办法，只有使用劝说技巧，哄骗它模仿那个死人的声音说出密码，用Sonic Imprint Sensor录了下来。



穿着太空服来到飞船外的太空中

离开HK-50机器人，沿着走廊朝东南走，干掉路上的敌人。进入右侧的Droid Corneal Station后，登入电脑，输入声波纹，开启Airlock Door。接着穿过打开的房门，从左侧的柜子拿到Space Suit，然后穿过下一扇门，来到太空中。

提示：如果在与HK-50的对话中没有出现劝说选项，无法让其模仿死人的声音，那么离开HK-50之后，沿着走廊朝东南方向走，乘坐走廊尽头的电梯，返回到Atton所在的地方。不用管他，顺着通道找到先前的Security Desk，登入之后选择“Sonic Sensor”选项录制另一段录音。如果

手头上有一个Computer Spike，可以回到Medlab，使用那里的电脑追查是谁下毒害死矿工。接下来按原路返回，乘坐电梯回到先前的走廊中。进入左侧的Droid Corneal Station，登入电脑，这时将出现"Destroy the Console"选项。将控制台摧毁后，开启Airlock。

在太空中，经过主控大厅的玻璃窗时，Atton通过无线电与我联络。谈话中Atton认为矿工想要加害我们，因此没有必要去救他们，而我则执意要帮助矿工们。同时Atton告诉我有一艘不明飞船开进空港（如果都选择第一个回答，则加光明；如果回答"Really？"、"Why don't you..."、"Can't you..."则加黑暗）。与Atton结束谈话之后，沿着通道向前走，进入Peragus Dormitory。

继续向前，干掉冲过来的机器人，穿过下一扇房门，沿着通道向北走。在马蹄形通道的最北端有一扇锁着的大门。使用对面的Shift Assignment console将大门打开，发现这里分为东西两个区域。先后将两个区域中的敌人消灭，从Footlocker中和尸体上拿到物品，其中包括Dock Officer Log及Mine Administrator Log。在西侧区域的电脑上查看这两个日志，得到通往控制中心电梯的密码，但缺少最后一位，并且没发现开启空港的密码。回到马蹄形走廊，向东走，消灭路上的敌人，在下一个房间中找到Coorta的尸体，从他身上找到另一个日志。带着日志回到先前西侧区域的电脑上查看，然后返回到Coorta尸体所在的房间，登入旁边的Turbolift Access Console，输入打开Turbolift的密码，可密码是错的。查看摄像机记录，了解到Coorta策划秘密将我送出矿山去换取奖金，而另一个反对的知情矿工则被Coorta杀掉了，但就在Coorta准备行动时突然被冲进来的武装机器人杀掉了。此外，我还获得了开启电梯的正确密码。输入密码，然后穿过打开的Turbolift Door。

从电梯出来，发现Kreia正等着我。与之交谈（如果选择第一个回答，接着第二个回答，然后选择"All right. Let's go"则加光明；如果选择"We？"、"I'm not letting"、"As soon as we're off"则加黑暗），Kreia加入我的队伍，我们一起去找Atton。沿着通道一直来到Communications Blister，找到等在这里的Atton。与他交谈（如果选择第一个回答，加光明；如果选择第三个回答，加黑暗），让他加入队伍。突然HK-50出现了，这个家伙终于露出了本来面目。原来就是它受其主人指使看管我，以便确保我能活着，用来换取奖金。此外毒死那些矿工，重新编程采矿机器人，并且打坏T3-M4都是



与隐形的西斯刺客战斗

它干的。我们3人合力将其干掉，然后找到通向西南面的走廊，沿着走廊前往Docking Port。

从空港进入不明飞船，没想到它竟然是Harbinger号。与Atton交谈（如果选择"Calm down..."、"I saw this..."、"Then how..."、"So let's..."和"Atton's plan..."，则加光明；如果选择"Maybe you'd..."、"I saw this vessel dock"、"Why don't..."、"Oh yeah..."、"I'd watch that"、"Wait - how did"、"So let's get..."和"Watch that tone"，则加黑暗），穿过东面的房门，拿到里面的物品，然后



被敌人的自动激光枪攻击

回到东西向的走廊中。向西走，来到船桥上，找到Navicomputer，使用一个Part将其修复，然后下载Orbital Drift Charts（完成Orbital Drift Charts任务）。

从东南角的房门出来，沿着通道向前走，遇到隐形的Sith Assassins。这些家伙很容易被干掉，特别是使用Force Scream，可轻松杀死他们。接着继续沿通道向南转弯，来到Escape Pods，不过这里是一条死胡同。从箱子中拿到物品后，原路返回到船桥上，来到先前拿到物品的房间，打开东侧的房门，沿着走廊进入下一房间。来到Briefing Room Console前，登入电脑，查看日志，然后从Plasteel Cylinder中拿到物品。接着从房间中出来，继续向南走，进入Harbinger Crew Quarters。

沿着走廊向东走，其间查看南北两侧的房间。当来到一个卧舱时，我感觉到这里曾经就是自己的卧室。拿到我的体检数据盘后，继续向东走，然后向北转，找到Medical Bay。将我的数据盘插入控制台，查看记录，发现当初我是在体检时被悄悄麻醉的。同时飞船记录显示Harbinger号


支离破碎的西斯战士

最初的任务是将我送往Telos星球，途中遇到了被重创的Ebon Hawk号，而后又遇到了一艘西斯部队的飞船。在西斯部队的飞船上，救下了一个支离破碎的家伙，并将他放入了生命维持系统中。本来以为他死了，没想到他突然复活并导致了杀戮。他声称自己是为了杰迪武士而来……尽管记录并不完整，但多少也了解了一些我的身世。

从箱子中拿到物品后，修理旁边损坏的机器人，这样它便会跟着我一起战斗，并且在战斗过程中为我补血。从东南面的房门出来，干掉几个Sith Assassins，然后穿过Low Security Door，拿到一些物品。接着从房间出来，沿走廊向北走，经过Turbolift，在东侧房间中的尸体上找到Datapad，然后返回Turbolift。在电梯中，Atton有一种不祥的预感。与他交谈后（如果选择"What's wrong"和"We'll be careful..."则加光明；如果选择"Your 'bad..."加黑暗），来到Harbinger Engine Deck。

从电梯出来，穿过东面的房门，向前没走几步，那个支离破碎的西斯战士出现在身后。Kreia急忙让我们先走，而自己则拔剑冲了上去，并且封闭了我们之间的舱门。没办法，只好继续向东走，使用电脑控制台，打开Maintenance Door。接着沿走廊向前走，穿过打开的Maintenance Door，



不小心踩到地雷上

找到Main Ion Engine Control，用它启动引擎维护程序，并且打开下一扇房门。这时Kreia和Sith战士展开对决，没想到西斯战士竟然称Kreia为师父。他用光剑斩断了Kreia的左手，而我也同时感到了剧烈的疼痛。不过Atton并不知道发生了什么事情。与Atton交谈（如果选择"My hand..."则加光明；如果选择"Nothing..."则加黑暗），然后继续向前走，来到Peragus Fuel Depot。

沿着通道向前，发现损坏的T3-M4，将它修理好，让其加入队伍。不要轻视这个小家伙，它可是一个拆地雷高手。接下来继续沿着通道前进，拆除通道中的地雷，同时干掉路上的机器人。进入下一区域后，将这里的地雷全部拆除，然后沿着斜坡向上走，使用控制台关闭斜坡顶端房门前的力场。然后穿过斜坡顶端的房门，消灭冲过来的机器人后走向Peragus Docking Bay。

顺着通道向前走，干掉冲过来的机器人。当来到控制台下面的斜坡前时，Atton提出查看控制台。与他交谈（如果选择"What？..."、"He said he..."和"I'll explain..."则加光明；如果选择"Then go to..."、"The droid says..."和"Long story"则加黑暗），然后让T3使用控制台，打开通向Hangar 25的大门。接着穿过打开的大门，沿着通道一路边拆地雷边干掉拦路的敌人。来到Decontamination Door后，让T3先装备好Droid Optimized Interface（可使T3具有更高的电脑技能，修复系统时所需的Spikes和Parts将减少），然后使用旁边控制面板将大门打开。沿着通道向前走，来到停放Ebon Hawk号的机库。跑上斜坡，登入Ebon Hawk号，Atton去启动飞船，而我则使用Laser Turret消灭尾随而来的西斯士兵。没想到几个Sith士兵趁乱冲进飞船，于是我们在舱内展开了战斗。将敌人消灭干净后，Kreia赶来，看到她的断臂，我们都很关心，她好像并不在乎（如果选择"Kreia？Your hand..."则加光明；如果选择"Good thing you arrived"则加黑暗）。

Ebon Hawk号起飞了，而Hanbinger号则在后面紧紧追赶。我


使用飞船上的激光炮轰击冲过来的西斯刺客



清理攻入飞船的西斯刺客

们驾驶着飞船在流星群中躲避敌人的追击，Atton建议炸毁行星来阻止敌人以便开启超空间跳跃，但我怕矿山还有幸存者，拒绝了他的建议（如果选择"Can we jump..."、"Fire on..."和"We don't..."，则加光明；如果选择"Look..."、"Fire on the asteroids..."和"We don't have any choice..."则加黑暗）。这时敌人的炮火导致了行星大爆炸，我们开启了超光速跳跃，趁乱逃离。

撤离之后，Atton与Kreia之间发生了争论，我急忙过来调解（如果选择"If we don't stop them..."、"What do you mean"、"The Mandalorian Wars..."、"I have nothing..."、"You're right..."和"I'll go..."则加光明；如果选择"The next time..."、"What happened..."、"What about..."、"The Jedi are..."、"Then how

do...”、“They're eager...”、“I will not run...”、“If these Sith...”、“Only the Sith...”、“I'm sure...”、“What are you...”、“If it'll shut you up...”则加黑暗）。交谈之后，我来到West Dormitory，再次与Kreia对话。Kreia说我是目前唯一幸存的杰迪武士了。由于内战，杰迪武士议会解散，并且杰迪武士学院也瓦解了，大部分杰迪武士都在内讧中死去了，其余的人也被西斯战士杀光了。10年前，我在Mandalorian战役中是效力于Revan的杰迪武士，后来被议会放逐，并且被他们废弃了我的原力！如今，Kreia愿意引导我回忆起我曾拥有的力量，并且通过断手，使我们彼此具有感应能力。只要其中一人使用原力，双方都会有所感应。另外，谈到10年前的那场战争，Kreia说Revan引领着杰迪武士转向黑暗阵营，但后来被议会伏击并抓获。逃跑之后，Revan又转向了光明阵营，并且将Malak消灭（前作中结尾时的剧情）。所有这些事情我根本都不记得了，不过最后我还是接受了Kreia作为自己的导师，大家一起前往Telos星球。



我与同伴干掉前来行刺的敌人

回到驾驶舱，与Atton交谈（如果选择“Hard living”、“Are we still...”、“To what...”、“My lightsaber...”、“Double-bladed”、“It has been so long...”和“I...don't remember”则加光明；如果选择“Cryptic as always”、“Considering her age...”、“Good looking...”、“Just cut...”、“Alright”、“Just mind...”、“Let's leave...”、“It was a single hilt”、“Actually it was...”和“I think...”则加黑暗），然后启动星际导航地图，前往Telos星球。

第二章 Telos

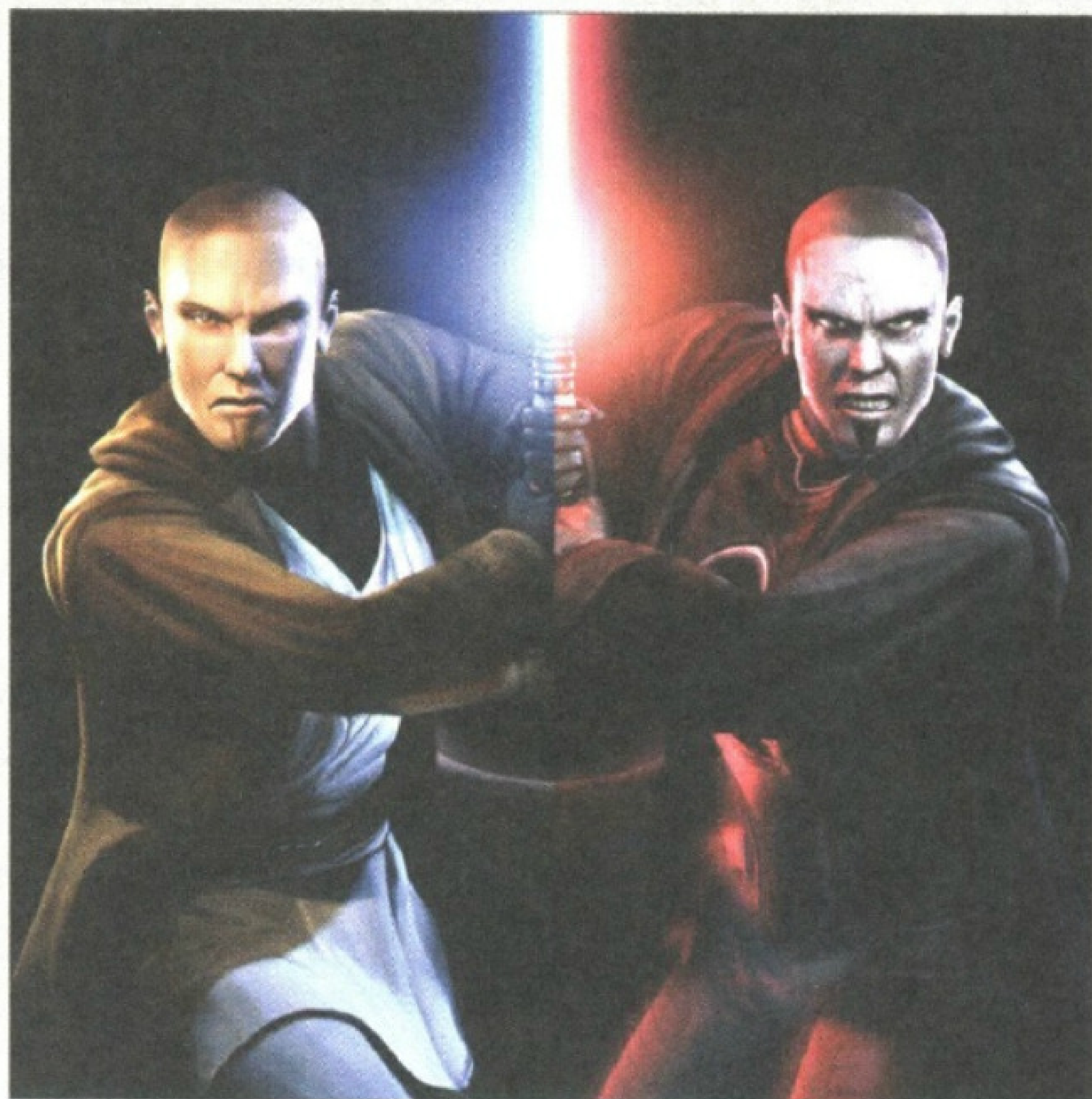
在前往Telos的途中，从Kreia口中了解到Telos是训练失败未通过考核的杰迪武士的流放地，他们在Telos被当作农民和工人。而在矿山袭击我们的Sith部队也会跟踪我的原力再次追寻而至。因此，目前并没有安全的落脚点。尽管如此，我们还是决定到Telos去看一看。

刚在Telos着陆，Lieutenant Grenn便拘捕了我们，原因是要查明矿山爆炸的真相，并且没收了飞船、装备以及T3-M4。可是在我们被关押的同时，一个神秘的白衣家伙溜进了我们的飞船。

在关押室中，我们安静地等待着指挥部的调查。这时一个安全部队模样的家伙（Batu）溜了进来。当问明我是一个杰迪武士之后，他露出了刺客的本来面目。将他打倒后，Grenn赶来，对安全疏漏表示抱歉，同时通知我们被安排住在082东居住区Apartment C3房间，在调查结束前不准离开房间，有事通过通信装置联系。

休息之后，一个自称是Moza的访客到来，代表Ithorian族的头领Chodo Habat来谈关于Telos星球的修复计划。在对话中，我了解到自从上次杰迪武士内战之后，Telos表面被毁坏了。为此共和国出资和Onderon组织联合发起重建Telos的计划，而Ithorian族则是被要求前来具体执行的人。起初Onderon还比较配合，但后来逐渐涨价。接着Czerka公司介入工程，他们与共和国合作取得该计划的执行权，同时派驻了大批治安部队来到Telos。不过他们并不是真正想要恢复被破坏的生态系统，而是想利用这个机会修建武器工厂。Chodo是Ithorian族的神父，他感知到了我的到来，希望能利用我的力量帮助他们阻止Czerka的邪恶动机，并帮助他们完成重建计划。谈话结束后，我答应Moza获释后就去拜访Chodo。接着又有一个访客前来，自称是Crerka公司的负责人Jana。她先是说了Chodo的一些坏话，然后答应为我提供一个工作机会。我答复她等到我获释之后再找她见面细说。这时Grenn带人前来，告诉我调查已结束了，矿山确实有Harbinger号的记录，不过它已离开了。共和国知道此事后，正派遣一艘飞船前来，要求我在他们到达前不要离开基地。另外Grenn还说我现在可以去安全部队办公室办理手续领取装备和飞船了。

从Apartment Complex C出来，先找到Information Terminal，下载东区的地图，然后来到Apartment Complex B，与机器人部件贩卖者Opo Chano交谈，得知他欠了Bumani交



易公司一笔钱。接着，来到Complex A，与Harra交谈，了解到他在赌博中抵押了女友，而赌徒Doton Het则让他付清2000块钱之后才能赎回女朋友。答应Harra帮助他找回女友，然后来到Complex A西面的Czerka Offices，找到Jana Lorso，与她交谈，她认为Ithorian是在浪费共和国的金钱做着无意义的事情，希望我帮她，并且委托我到空港偷取Chodo新定购的一个机器人。假意答应Jana的请求，得到Ithorian Credentials，然后离开Czerka Offices，向西走，进入Residential Module 082 West。

进入西区后，先找到Information Terminal下载地图，接着进入Ithorians Compound，与Greeter交谈，然后转到西侧房间，见到Moza和Chodo Habat。与Chodo交谈，了解到先前共和国为他们提供的情报助



与Harra交谈，答应帮助她找回女友

理机器人无故失踪，不知道是被偷运到黑市交易了，还是Czerka公司故意捣乱，因此只好再买一个机器人。Chodo希望我能去空港将货物安全运送回来（如果选择帮助Ithorian，则加光明；如果选择帮助Czerka，则加黑暗）。答应Chodo的请求，然后离开Ithorians Compound，返回到Residential Module 082 East。在这里找到通向Entertainment Module 081的电梯，前往下一个区域。

来到081区，顺着斜坡向下走，先是来到一家商店（Dobo Bros. Emporium），发现商店中的第一个商人贩卖合法物品，而第二个商人则贩卖黑市商品。在这里购买物品后，继续向前来到Cantina酒吧，看到两个雇佣兵正在欺负一个年轻人，上前了解情况，然后帮年轻人打倒雇佣兵，得到酬金，而后从年轻人口中得知这些雇佣兵都是Czerka派来的治安部队，目前他们占Telos安全部队一半以上，经常欺负市民。进入酒吧发现这里有很多娱乐项目，包括赛车、纸牌和歌舞。其中赛车和纸牌（Pazaak）是两个小游戏，玩过之后



在Information Terminal中下载区域地图

来到吧台前，遇到Benok和他的两个手下，他们是Bumani交易公司老板Loppak的保镖。由于言语不和，我们几乎大打出手。这时一个叫Luxa的女人走过来，她是Loppak最厉害的手下，劝止了Benok，并请我喝酒。

接下来我在靠近台阶的地方遇到了Corrun Falt，通过谈话，了解到他是Jana的员工，对Czerka的所作所为非常不满。随后我又在舞台前找到了Doton Het，和他谈起Harra抵押女友的事情，他执意要2000块钱，但也同意通过玩纸牌来决定。答应与他玩纸牌，获胜后将Ramana带给Harra。

再次返回酒吧，发现酒吧还有一个入口。来到这个入口前，先在旁边Cantina Information Terminal中下载地图，然后沿通道向前走，找到TSF Office（安全部队办公室）。与Protocol Droid交谈，了解到Ebon Hawk号被偷了，但查询记录发现并没有飞船离开，它应该还停靠在Telos的某个地方。其间还有一个来自矿山的针对我们的查询记录，但被删除了，现在他们正在调查，建议我去交易市场查询，因为有可能是Bumani交易公司涉嫌黑市交易。领取了我的武器物品，进入TSF Office，与Grenn交谈，得知矿山是Telos唯一的燃料来源。如今矿山爆炸，必须寻找新的能源，因此答应Grenn帮助他寻找新的供应能源。

来到空港上，发现这里有3个港口，1号是军用港口，3号港口属于Czerka公司，2号则是民用港口。来到2号港口，向卫兵说明自己代表Chodo而来，接收新近运到的机器人。这时一群暴徒冲了进来，将他们干掉后得到一把改造过的手枪，然后带着机器人回到Ithorians Compound，将它交给Chodo。与Chodo交谈，他说那群暴徒可能是交易公司派来的，怀疑交易公司与Czerka勾结。他希望我能找交易公司的老板Loppak谈判，让他们不要再阻挠星球恢复计划了。对于那把改造过的手枪，Chodo建议我到Grenn那里了解情况。


安排了各种娱乐项目的酒吧

来到交易公司，与门卫交谈，得知必须提前约定时间才能与Loppak见面，而约定时间则需要通过Luxa来完成。没办法，只好再次返回酒吧寻找Luxa。在进入酒吧之前，先来到TSF Office，将改造过的手枪交给Grenn。Grenn指出这把手枪是非法物品，说明Telos有人生产并在黑市交易武器，请求我帮助他寻找线索。答应Grenn

的请求，然后来到酒吧，与Luxa交谈，她表示出对Loppak的极大不满，并且希望我能帮她除掉Loppak。答应Luxa的条件，让她安排时间与Loppak见面。

从酒吧出来，来到Dobo Bros. Emporium，与黑市商人Samhan交谈，向他询问有关改造手枪的问题，了解到一些Czerka参与走私活动的信息。接着来到TSF Office，向Grenn汇报情况，他让我假装为Samhan工作，然后在走私行动中将其抓获。于是我再次回到商店，谎称为Samhan工作，而他则让我为他找到3件黑市物品。再次来到TSF Office，与Grenn交谈，他交给我3件物品。我将这3件物品带给Samhan，当他自鸣得意时将其打倒，结束了他的黑市交易活动。

接下来返回Residential Module 082 East，再次来到交易公司，对门卫说Luxa已安排了与Loppak的见面时间，获许进入交易公司。进门后向右走，沿着走廊来到交易所的后面，遇到Loppak和他的保镖Benok。质问Loppak是否偷取了我的飞船，他矢口否认，并告诉我可能被人利用了。既然话不投机，战斗在所难免。将Benok和其他保镖打倒后，继续往里来到Loppak的办公室，干掉Loppak的两个机器保镖，然后与惊惶失措的Loppak开始谈条件。这时Luxa带着手下赶了过来，对话之后，再将Luxa和她的手下干掉，然后迫使Loppak今后不再骚扰星球修复计划。随后从Luxa的尸体上找到Infiltrator Gloves，使用旁边的电脑，将囚禁在交易公司西侧力场后面的Ithorian放出来。

来到Ithorians Compound，与Chodo交谈，得知Czerka有一部大型电脑，里面储存着他们犯罪的证据，Chodo希望我能帮忙把这些证据曝光，以便让共和国查明真相。可是这部电脑防卫森严，他建议我先到酒吧找Czerka的员工探听一下情况。于是来到酒吧与Corrun Falt交谈，答应帮忙整治他的女上司Jana。不过当我让他帮忙偷出电脑资料时，他拒绝了。经过一番劝说，他终于提到Czerka公司中只有两个人可接触到电脑，一个是Jana，另一个人则是前台机器人B-4D4。另外他还告诉我B-4D4的授权维护工程师Chano住在082东区的Apartment Complex B。

来到Apartment Complex B，进入B2公寓，与Opo Chano交谈，他拒绝交出B-4D4的授权证书。原来Chano欠了交易公司的赌债，只能依靠与Czerka公司的合同来赚钱还债，否则就可能被交易公司杀了。向Chano询问赌债是多少钱，他回答是2500元。将2500元钱交给Chano还清赌债（如果钱不够，可找Chodo拿取），得到B-4D4的授权证书。而后来到Czerka公司，与前台机器人谈话，让它跟我走，可是机器人说只有例行维护时才可离开。向它出示授权证书，带着它回到Ithorians Compound，Chodo给B-4D4重新编制了程序，然后让它去偷取资料。


使用原力攻击Loppak的保镖

现在切换到B-4D4进入Czerka Office，与Jana Lorso交谈，谎称有些账目需要检查，让她打开Main-frame Room。接下来沿通道一直走到尽头，与另一个机器人T1-N1交谈，哄骗它被Jana利用，气得它自行离开，并且打倒了门卫。这时抓紧时间登入电脑，取得需要的资料，然后将数据盘带给Chodo。


干掉Loppak办公室门前的机器保镖

角色切换到我自己后，Chodo将数据盘交给我，让我赶快送到Grenn手中。离开之前，与Chodo交谈，得知一个叫做Bao-Dur的军事工程师能帮忙找到藏在Telos表面的飞船。不过他住在另一个由Czerka控制的限制区，只能乘坐飞船去那里。幸好Chodo将他的飞船借给了我，虽然没有超光速推进装置，但在星球表面飞行还是足够的。如今，这艘飞船正停靠在空港的2号港口。

来到Dock Module 126，突然收到Moza的紧急呼救，得知大批暴徒冲进Ithorians Compound刺杀Chodo。于是赶忙返回Ithorians Compound，先从东面的Vivarium救下Moza，得到Chodo的房间钥匙，然后冲进Chodo的办公室，将暴徒干掉，救出Chodo。

从Ithorians Compound出来，暂时不去空港，先前往TSF Office，将数据盘交给Grenn，并且汇报Chodo被刺杀的事情。与Grenn交谈后，接到3个任务，分别是打听有关我们刚到Toles时遇到的刺客Batu的消息，在3号港口寻找失踪了的Batono以及两个被通缉的逃犯。

来到空港，在3号港口花25元贿赂管理员Duros得知Batu来自Nar Shaddaa星球，然后询问卫兵有关Batono的消息，他建议我去找Jana打听。回到Czerka公司，看到两个被通缉的逃犯正在和Jana交谈，Jana打算让他们去Nar Shaddaa躲避，看到我来了之后，他们惊慌逃窜。向Jana询问Batono的情况，她说原来Batono是公司的雇员，后来逃跑并带走很多公司资料，如今她正在悬赏寻找Batono。接着来到Ithorians Compound，向Chodo打听Batono。

开始时Chodo一言不发，而后告诉他Grenn正在寻找并会保护Batono，他才交给我Apartment C1的钥匙，说Batono就躲在那里。随后带着Batono前往TSF Office，干掉路上埋伏的暴徒，将Batono安全地交给Grenn。然后返回2号港口，驾驶Chodo的飞船前往RZ-0031限制区去寻找Bao-Dur。此时共和国的舰船赶到空港，舰队司令Cede告诉Grenn正式解除对我的扣留。

在行进途中，飞船突然遭到袭击，坠毁在野外。幸好一个陌生人救了我们。交谈之后得知他就是Bao-Dur，先前曾经是Malachor战争中的技师，战后一直靠技能维持生活。虽然他有一只假手，但具有破坏力场的能力，并且掌握Czerka防护网络的密码，是一个不可多得的帮手。加入队伍后，Bao-Dur介绍这个地区有一种叫Cannok的食肉动物，让大家格外小心。沿着道路向东走，消灭Cannok，然后转到飞船的西侧，拆除地雷，并且从Hidden Cache中拿到物品。接着向南走，干掉一批敌人后，遇到那两个被通缉的逃犯。将他们干掉，然后向左走，沿着海岸线避开Czerka的雇佣兵，来到Czerka基地，先干掉Sentry Droid，然后对付Mercenary Droidmaster和他的Warbots。将敌人清理干净后，来到停机坪，让Bao-Dur通过电脑访问防护网络，发现Telos的北极有一块地区被能量罩保护着。他相信Ebon Hawk就隐藏在那里。不过要想到达北极地区，必须找到停靠在军事基地中的飞船。



消灭刺客，救出Chodo

从停机坪的右侧可进入地下旧军事基地。沿着通道向前走，当接近Energy Shield时，让Bao-Dur破坏它。接着在下一个房间快速跑向房间中央的控制台，关闭房间中的Turret，然后下载Facility地图。而后继续沿通道向前走，从Backpack中拿到Administrative ID Card，然后穿过另一道Energy Shield，找到停放飞船的机库。不过机库的大门关闭着。要想驾驶飞船，不但需要先打开机库大门，而且必须开启原子炉恢复动力，同时获得起飞密码。这时需要先穿过Force Field，进入Locker Room，登入电脑控制台，关闭毒气系统，然后查看地图，朝着Reactor前进。救下被困阻的Czerka船员后，来到一个放置着电脑终端的走廊中。登入电脑终端，让右侧舱室的充电站过载，毁掉里面的所有机器人。然后继续向前走，找到Reactor，登入控制台，开启原子炉。接下来原路回到过载充电站的舱室，穿过打开的房门，从Footlocker中拿到Datapad，获得起飞密码，然后返回机库。进入Control Room，打开机库大门。这时出现了一个像坦克一样的巨大机器人，将它消灭后，驾驶着飞船前往北极地区。可是两个守卫机器人尾随而至，通过电脑记录获知了我们的目的地。



来到北极地区，我们的飞船再次被击落。将追踪而来的敌人消灭后，发现Bao-Dur昏倒在飞船旁边。先不必管他，朝着东南方向走，穿过雪堆中的入口。这时一些白衣女子（Handmaide）出现在我们面前，让我们交出武器。由于Kreia预感到不会有危险发生，于是我们服从了白衣女子的命令。这几个白衣女子就是先前溜进Ebon Hawk的人，而这里竟然是杰迪武士导师Atris的地下据点。

Atris在会议大厅单独与我交谈，她自称是最后的杰迪武士，同时也是当初流放我的杰迪武士之一，并且保留着我的蓝色光剑。在提到Ebon Hawk号时，她说飞船以前的主人是一个优秀的杰迪武士，让我隐隐感觉似乎就是Revan。不过说起西斯战士的强大，我与Atris达成了协议，帮助她前往Dantooine寻找其他幸存的杰迪武士，并重新建立杰迪武士议会联盟。从会议大厅出来，与Handmaide交谈，得知她们发现Atton曾受过特种军事训练（Echani Training），只是他极力隐藏着，始终没有反抗。这不禁令我心头产生疑惑。不管怎样，我还是找齐了同伴，大家一起返回到飞船上。

在Ebon Hawk上，我发现T3-M4下载了Atris的电脑资料。查看资料，发现里面记录了当初Jedi of the Council审判并放逐我的录像，同时发现他们有什么隐藏的原因不肯说明，这和我的命运直接相关。如今，Jedi of the Council中的几个人分别流落到不同的星球，其中Vrook前往了Dantooine星球，Vash前往了Korriban星球，Zez-kai-eii前往了Nar Shaddaa星球，而Kavar则前往了Onderon星球，他们正是我所要寻找的对象。为此，我要先后前往几个星球探险，第一站将是温带草原型的Dantooine星球…… ***（待续）***

双周回眸

双周事件1：Square Enix与大宇分道扬镳

日本著名游戏厂商Square Enix日前宣布，他们与大宇资讯合资成立的网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司，将于2005年11月底正式解除合作关系，Square Enix将在中国大陆成立另外的子公司负责市场营运。网星于2月底发出的官方新闻稿指出，Square Enix与大宇4年多来合作愉快，也在大陆市场经营颇有收获。但因为"中国大陆游戏产业发展迅速"，两家公司"必须以更灵活的方式因应市场变化"，因此决定另组公司负责各自产品的运营。据悉，Square Enix成立的新公司将负责网络游戏《魔力宝贝》的运营；《轩辕剑》系列两款网游的运营则由大宇在北京成立的新公司继承。

双周事件2：《魔兽世界》限量公测接受报名

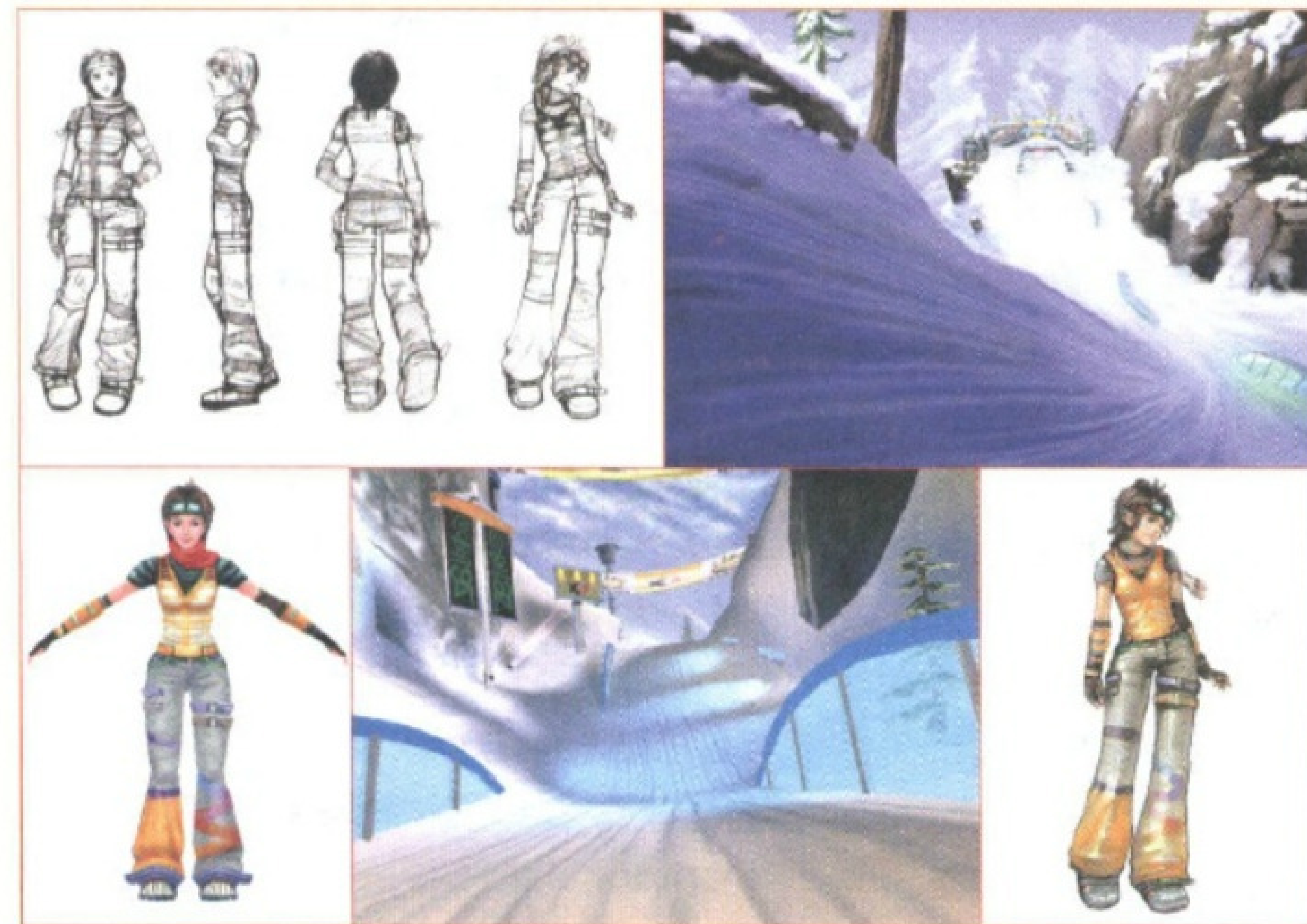
2月28日下午15点，《魔兽世界》中国大陆地区限量公开测试开始接受报名申请。中国玩家对WoW的热情超乎想象，据第九城市官方统计，在正式开放申请的1小时之内，报名申请的注册用户突破了10万人，



第九城市WoW官方论坛的在线人数一度达到2.4万人。据悉，此次报名的玩家需经过抽签才能得到测试帐号，而约50万个注册ID总共只能分享5000个左右的帐号。由于VU Games与暴雪的CEO相继在此次报名期间来华，因此WoW可能在预计的3月15日前后开始限量公测。

双周图片：劲爆滑雪

本刊独家获得的《滑雪2005》人物原画和3D场景图。这也是这款由北京中娱在线开发的大型竞速网游首次公开原画及游戏实景画面（关于游戏开发的详情请参见本期"开发团队访谈"）。



双周数字：100

朝华数字娱乐宣布，《梦幻之星在线——蓝色脉冲》自公开测试以来，同时在线人数已经突破10万人。为此朝华娱乐决定在全国范围内推出真情回馈活动，将有100辆汽车送到《梦幻之星在线——蓝色脉冲》的玩家手中。玩家可通过各种方式，如在线时间达到一定要求、好友人数达到一定数量等，获得参与此次活动的机会。

双周创意：买电脑免费玩《天堂II》

听说过各种优惠活动，没听说买电脑还能获得玩网络游戏的优惠的。最近，日本的《天堂II》代理商为了推广游戏举办活动，宣称只要在3月25日下午3点前，购买《天堂II》"推荐"的两款NEC Direct电脑，将获得3000日元的月卡一张和一个15天的新手帐号，等于获得45天的免费游戏时间。不知这一举措在网游不愠不火的日本是否行得通呢？

双周悬疑：EQ=永恒的使命？

EverQuest II游戏尚未与玩家见面，就因为东方版的人物造型问题在玩家中引起争论，而游戏橘子官方发起的EQ II征名活动也在最近落下帷幕。按照官方的统计，超过半数的玩家选择了



"永恒的使命"作为游戏的中文名，"无尽的任务"这一延续一代的译名紧随其后。EverQuest II的官方中文名预计在3月底最后确定。

双周戏谑：《仙@剑Online》先开张



正当玩家们面对网络上流传的3张《仙剑Online》壁纸议论纷纷，有人谓之造假、有人谓之炒作时，一款叫作《仙@剑Online》的手机网络游戏"横空出世"。《仙@剑Online》的故事发生在隋朝，跟大宇的《仙剑奇侠传》毫无联系，但就凭着"仙剑"这两个金字，恐怕也足够吸引玩家的眼球了，这款游戏将在近期开始公测。

■海外

《大航海时代Online》收费运营



日本光荣近日宣布，《大航海时代Online》定于2005年3月16日下午16时30分在日本正式开始商业化运营。收费标准为每月1575日元，约折合人民币125元。参与《大航海时代Online》公测的用户可购买升级卡将公测帐号升级为正式账号，但这一部分玩家在收费运营后可以免费游戏到3月30日。

《伊苏网络版》明年面世

韩国CJIG开发中的《伊苏网络版》（暂名）最近宣布和持有RenderWare韩国授权的Joyon Entertainment签定协议，将使用RenderWare引擎进行《伊苏网络版》的开发工作。《伊苏网络版》原本由获得授权的韩国CJ Internet公司委托给eSofnet（《龙族》、《墨香》的开发商）开发，后来因为eSofnet内部出现经营问题，其主力开发人员转移到CJ Internet，由CJ Internet投资成立了专门的工作室——CJIG负责《伊苏网络版》的开发工作。由于开发公司变更，游戏可能在2006年下半年才会在韩国首先投入运营。

Webzen宣布新作《一骑当千》



《一骑当千》是一款以三国历史为背景的MMORPG。游戏背景设定于中国东汉末年，玩家们将扮演平定叛乱的英雄，施展各自本领，完成统一大业。游戏强调以城郡为中心的领地争夺战及大规模的两军对阵，并且可以表现与《真·三国无双》类似的华丽的动作技能。这款以中国玩家为目标的游戏预计在2006年推出。

■国内

昱泉开发《射雕三部曲Online》



昱泉国际近日宣布，他们正在开发对应PC和Xbox平台的大型网络游戏《射雕三部曲Online》。这款已经开发两年多的游戏将是昱泉第二款对应Xbox平台的作品。2004年5月，昱泉曾在E3上发布Xbox游戏——《铁凤凰》，这是全球第一款同时支持16名玩家通过Xbox Live网络进行对战的格斗游戏。而此次的《射雕三部曲Online》不但将支持PC平台，而且可实现PC和Xbox玩家跨平台进行网络互动。从发布的开发画面来看，游戏的图像引擎十分强大。《射雕三部曲Online》预计在2006年上市。

《航海世纪》入选法国"莫必斯"大奖赛

近日，国人自主开发的网游《航海世纪》入选2005年度"莫必斯"多媒体光盘国际大奖赛，作为中国游戏的代表出席3月份在巴黎举办的年度盛会。"莫必斯"多媒体光盘国际大奖赛始创于1992年，这一奖项由欧盟和国际多媒体协会共同颁发，旨在为世界各国研究、制作、出版、发行多媒体光盘的科学家、出版商以及使用者提供一个演示及观摩的机会，促进国际多媒体制作的最新技术及相关领域的学习、交流和发展。《航海世纪》是参与此次大赛的两款民族网络游戏产品之一。

■网游新动态

○上海群皓科技与韩国Joyon Entertainment合作开发经营的策略类网游**《君主》**定于近期进行首次压力测试，封测号开始发放。

○**《天之游侠》**3月15日正式开始商业化运营，玩家在游戏收费首月充值即送虚拟道具。



○久游网继《劲乐团》后又签下韩国T3公司开发的3D音乐网游**《劲舞团》**，暂定于4月份开始第一次内测。

○**《天外》**于3月3日推出资料片《水浒争霸》，开放新的地图、任务，新增各职业60级技能和20位水浒英雄。

○上海联梦在线宣布代理韩国网游Last Chaos，并确定游戏的中文名为**《龙魂》**（台译《革命Online》），游戏将于近期开始测试。

○**《天骄II》**定于3月8日开始公测，游戏官方网站从3月6日开始开放注册公测号。



○**《TO~星钻物语》**于3月2日推出1.1版，开放新的地图和重新配点系统。

中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年2月下旬

1	最终幻想XI——普罗马西亚的诅咒
2	网络创世纪——武士帝国
3	恋爱盒子Online——梦想工坊
4	天堂——生与死
5	新绝代双骄Online
6	幸福Online——阿努卡探险队
7	百变恰吉
8	天翼之链3.09版
9	天外Online——水浒争霸
10	剑侠情缘Online——兵临城下

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	热血江湖
2	魔兽世界
3	英雄（Hero Online）
4	洛奇
5	君主
6	天堂
7	天堂II
8	仙境传说
9	Free Style
10	龙魂（Last Chaos）

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年2月下旬

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	天堂一卡通（天堂II）
3	网星（魔力/轩辕剑）直充
4	金山一卡通（剑侠/封神）
5	盛大网络游戏卡
6	仙境传说（RO）网络游戏卡
7	搜狐游戏卡（刀剑）
8	航海世纪游戏点卡
9	华义WGS游戏卡
10	千年网络游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

网络游戏，决胜在地面

浅谈目前网络游戏的推广模式

■上海 半条命

编者按： 如果和2005年第02期本栏目关于网游地推人的专题比较，也许这篇文章对许多读者来说有些枯燥。我们之所以借一位业内人士之口比较系统地阐述其对网游推广模式的见解，是希望从专业的角度对一个阶段内业界的动向作一小结，并给有志于投身网络游戏业的运营公司和从业者以参考。

众所周知，对于一款网络游戏的推广，其途径通常有两种：一是通过各种媒体上的宣传和活动，吸引玩家对产品的关注。通过对产品准确合理的定位和适当的包装宣传，针对玩家的特定需求突出产品特点，促使玩家对产品产生好感，从而开始尝试使用这款产品。二是通过深入到网络游戏推广的目标地域，在网吧、高校等各种场所直接与玩家展开接触，利用人际接触把玩家拉入游戏，进行手把手的介绍和辅导，使玩家在很短时间内了解所推广产品的优势，并开始稳定地使用该款产品。

第一种方式是网络游戏运营公司市场部门的主要工作，业内把它形象地称为“空中推广”。其主要目标是通过一定的组织和市场宣传费用的投入，使尽可能多的人知道并了解所要推广的产品。由于以媒介为平台展开，因此覆盖面广，人均到达成本相对比较低。缺点在于覆盖人群针对性不够强，对于传播方式的控制力有限，覆盖面有漏洞，传播效果不稳定。



网吧包机体验，可以让玩家直接接触游戏，并得到最直接的游戏指导。只要组织得法，很容易吸引到固定的玩家群

第二种方式主要以网络游戏运营公司的销售部门为主来展开，也就是俗称的“地推”。与市场部的空中推广相比，地推能够直接进入网络游戏的主要使用场所——网吧，可以有选择性地挑选目标人群，针对性极强。同时，地推是运营商与玩家的直接接触，可以随时为玩家提供直接的帮助和支持，并根据玩家的反馈及时调整推广策略，因此拉入的玩家相对来说能够比较稳定地留在游戏里面，成为游戏的长期用户。另外，地推可以弥补空中推广的死角，能够直接接触到传统的空中推广所无法覆盖的人群。

实践经验证明，在网络游戏的推广过程中，空中推广和地面推广相辅相成，缺一不可。空中推广可以为产品造势，吸引大量人群的关注，而地推则能够使空中推广的效果在玩家群体中固定下来，是空中推广获得实效的至关重要的保证手段。我们看到很多甚至是很有名的产品在宣传推广的初期火爆一时，各大媒体纷纷报道，但很快就从人们的视野中消失不见了。这其中的原因有很多，但缺乏扎实得力的地推是一个很重要的因素。因此才有很多业内人士感叹：网络游戏，决胜在地面。

由于笔者正在准备某款网络游戏的大型地面推广活动，在工作中产生了一些对网游地推的粗浅看法，在此拿出来与大家分享。希望能够抛砖引玉，通过讨论提高行业操作水平，也为普通读者了解网游行业的实际情况提供一个窗口。

一、地面推广的两个基本点——包机体验和战队争霸赛应该坚持

近来业内一直在争论地推工作中传统的包机体验和战队争霸赛的作用。虽然不是新鲜点子，虽然大家都在用，但这两个基本点依然是网游地推的基础，舍此所谓地推就无从谈起了。这个基本出发点必须明确，思想也应该统一。



《墨香》组织的浙江新区群英争霸赛吸引了不少玩家高手。战队争霸赛是地推中不可或缺的环节

所谓推广，就是通过各种渠道使玩家实际接触产品进而对产品产生喜爱并导致长期使用的行为。而网吧包机体验，无疑是最为直接的让玩家接触产品的手段，也是地推最大的优势所在。在我们的地推活动中，应最大限度地发挥这一手段所能产生的效果，一切活动计划都围绕网吧包机体验这一点来展开。如此才能保证地推活动落在实处，用尽可能少的投入达到尽可能大的效果。可是，为什么我们看到很多厂商组织的网吧包机体验活动效果不好呢？这并非由于包机这种形式已经失去了作用，而是因为组织不得法。从实际经验来看，地推人员如果不能积极主动地拉动玩家参加活动，在当前网游产品众多的形势下就会导致包机活动收不到应有的效果。

战队争霸赛作为在地推活动内串联单个网吧包机体验以及其它配合活动的手

段，能够使整个地推活动成为一个整体，并在最后形成活动高潮，因此在活动中扮演着非常重要的角色，一定要组织好，争取有更多人参与其中。

二、地面推广的地点选择

笔者认为在地面推广的初级阶段，应选择公司地方合作伙伴所在地作为地推的着力点，这是因为可以借助当地合作伙伴的力量并为合作伙伴带来实际成效，以增强他们的信心。在公司的地推队伍尚未磨练成熟、经验欠缺的情况下，地方合作伙伴的支持和配合以及所能提供的任何相关资源都是十分必要的。

但是从全局来看，在资源有限的情况下，地推走"农村包围城市"的路子应该是正确的选择。特别是在当前网游产品众多、竞争惨烈的条件下，在网游用户较集中的几个地区老产品已经形成了比较牢固的优势。对新产品而言，虽然这些地区用户绝对数量仍然较多，但留给新产品的空间其实并没有想象中的那么大。因此，当公司的地推队伍磨合成熟之后，就可以选择进入那些不为大家所关注的地推空白地域，拓展新的用户空间。

此外，地面推广队伍应该像长征的宣传队和播种机，走过每个地域之后，一定要注意在当地留下火种和据点，能够在公司的地推人员离开之后继续组织活动，发挥力量。

三、地面推广的三大目标群体

传统网吧用户、高校学生和家庭宽带用户是网络游戏地面推广的三大目标群体。

网吧包机活动是针对传统网吧用户所设计的地面推广具体方式。针对高校学生，可以考虑的活动形式是高校网络游戏产业讲座和高校战队争霸


大家一定熟悉这个"打扮"的网吧正门，这标志着游戏的推广活动正在当地如火如荼地开展着


网易的《梦幻西游》通过在全国各大城市举办玩家见面会也聚敛了不小的人气，在玩家队伍里甚至有57岁"高龄"的"老人家"

赛。而家庭宽带用户则需要展开与当地宽带运营商的合作。在可能的情况下，网游公司所设计的地面推广计划应该把这三大目标群体都包含进去，而不是只顾其中一部分，只有这样才能使地面推广活动收到充分的效果。针对这三大目标群体的活动可以并行不悖，各做各的，也可以整合在一起，统一到战队争霸赛的活动下面。

四、地面推广的地方媒体宣传

为了在当地扩大声势，配合地推工作的地方媒体宣传是必要的。在媒体选择方面，地方信息港的游戏专区和活动通知是地推团队要努力争取的。此外，可以考虑联系地方电视台，以游戏视频配合文字插播活动预告广告，不需要制作费用，持续时间也不用很长，主要目的是为地推活动造势。在经济不是非常发达的省台或市台播出短时间广告，其费用一般不会很高。其他值得考虑的地方宣传渠道还有，利用地方资源争取在地方影响力比较大的平媒上免费或以较低费用发布新闻并安排游戏推介文章，以及在地方人气较旺的论坛上进行宣传等等。

五、地面推广的人员配备

如果要全面展开一个城市的地推活动，在有地方人力配合的情况下，也需要运营商派出至少6～8人规模的队伍，并在当地适当招聘一些协助配合人员。这些招聘人员表现突出的可以在活动结束后担任公司的地方专员或经理，继续在当地开展活动。如果没有当地配合，则运营商至少需要派出10人左右规模的队伍并在当地招聘适当人员。

运营商在派出队伍时，应首先派出打前站的人员负责调查当地情况，联系合作，制作物料，进行各项准备工作。等待各项准备工作做好之后，活动的主体人员到位展开，这样能够保证活动进行得比较顺畅。

六、地面推广的人员培训

地面推广是一个苦差事，持续时间比较长。在陌生的环境下工作，头绪繁多，注重细节，对于参加活动的人员的耐力和执行力提出了比较高的要求，因此需要对团队提前进行培训，统一思想，坚定大家的信念，固定传授一整套工作方法，以求提高工作效率，保证活动效果。人员培训应有尽可能明确的原则，针对细节确定工作方法，培训时务必发动大家充分讨论，通过讨论确定方法。

七、地面推广活动的计划安排

由上面提到的几点可以看出，地推活动是一项非常复杂的系统工程，内外部多方合作，延续时间比较长，涉及人数比较多，一次性投入也较大，因此一定需要编制完善的计划并在相关部门和人员之间进行充分沟通，项目主持人务必严格按照计划安排推进各个部分的工作，细节方面决不能随意缩减。在工作计划中，应注意考虑综合发挥各方面的优势和资源，充分利用全公司的资源和力量以及合作伙伴的资源和力量，合理配置人力，为参与的所有人留出合理的发挥空间，激发大家的积极性和创造精神。

另外，在工作计划中，还需要考虑设计一套考核激励机制，除了在思想上动员人力，也需要在实际中给予参与活动的人员以合理的回报，激励先进，惩戒后进，让大家把心思都放到业绩上去。

以上所谈仅为个人对于网络游戏的地面推广工作所总结的一些初步认识。总而言之，网络游戏的推广与单机游戏截然不同，是一项复杂的系统工程，值得所有相关人士认真研究探讨。 P



这网吧的巨大招牌，自然常能引得路人侧目

大陆网络游戏开发团队系列之二十四

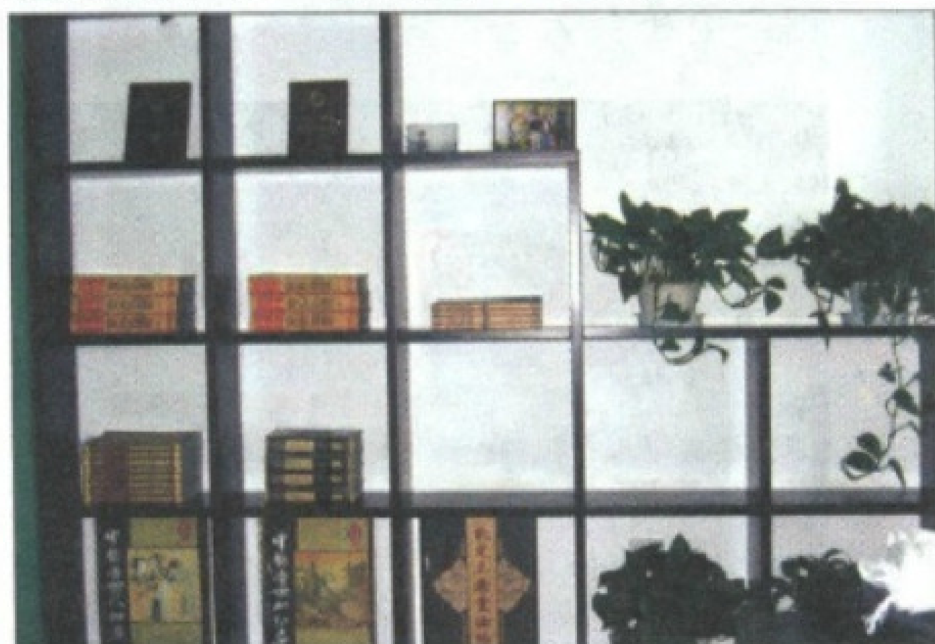
创新之路 访中娱在线网络科技有限公司

■本刊记者 小虾

初春的北京，仿佛是一个刚刚苏醒的巨人。春节前匆忙奔赴各地过年的人们陆续回来了，城市又恢复了往日的喧闹和活力。就在这时，我们得知运营技巧型赛车网络游戏《极限摩托》的中娱在线网络科技有限公司（17lele.com，原北京一起乐乐网络科技有限公司）正在开发一款全新的大型在线竞速游戏——《滑雪2005》。面对这个新鲜的游戏题材，而且是国人自主研发的产品，好奇心驱使记者前往公司一探究竟。

从欣力量、可乐吧，到中娱在线

“中娱在线”的办公地点位于昆玉河畔一座稍显寂寞的新写字楼里，建筑周围还残留着尚未清理的施工痕迹以及一大片等待拆迁的平房。然而走进公司漂亮的写字间却感受不到刚才的零乱和冷清。在前台一侧的会议室里，隔着玻璃窗可以看到策划组的人员正在开会，不时热烈地讨论着什么。于是我们首先和公司董事长谢成鸿聊起了他本人以及公司的发展历程。谢成鸿（公司员工都亲切地称他为“老谢”）本人的经历几乎贯穿了整个中国软件产业的发展史。他是国内少数拥有自主游戏引擎的游戏开发者之一，1994年任北京欣力量软件开发有限公司技术总监，领导开发了中国第一款娱乐式教育软件《佳儿成龙记系列》，1998～1999年，任北京歌灯数码有限公司董事长，期间和新浪合作，推出《在线棋牌游戏营》，并为中公网提供技术和产品；2000年5月出任北京线线通科技开发有限公司董事长，期间开通kele8.com网站（可乐吧），率先推出《网络台球》游戏并一举取得成功，使可乐吧成为中国休闲游戏的新星，此外还组织开发了最早的国产大型网游之一《奇域》，并成功运营；2002年10月创立北京大娃娃网络科技有限公司，任董事长，开发大型网游《魔幻森林》；2004年6月投入巨资创建中娱在线网络科技有限公司，致力于数字娱乐产品内容提供，并建立17lele休闲娱乐平台，成功开发10余款在线休闲游戏以及中型休闲网络游戏《极限摩托》，另一款大型3D网络游戏《滑雪2005》也正在开发中，预计将于年底面世。据称，目前已有国内外多家游戏运营企业对《极限摩托》、《滑雪2005》表现出浓厚兴趣，并将于下半年的某个时间确定代理商。


老谢的办公室里摆满了历史、绘画类的书籍。老谢说他在迷上电脑前对文学和艺术很有兴趣

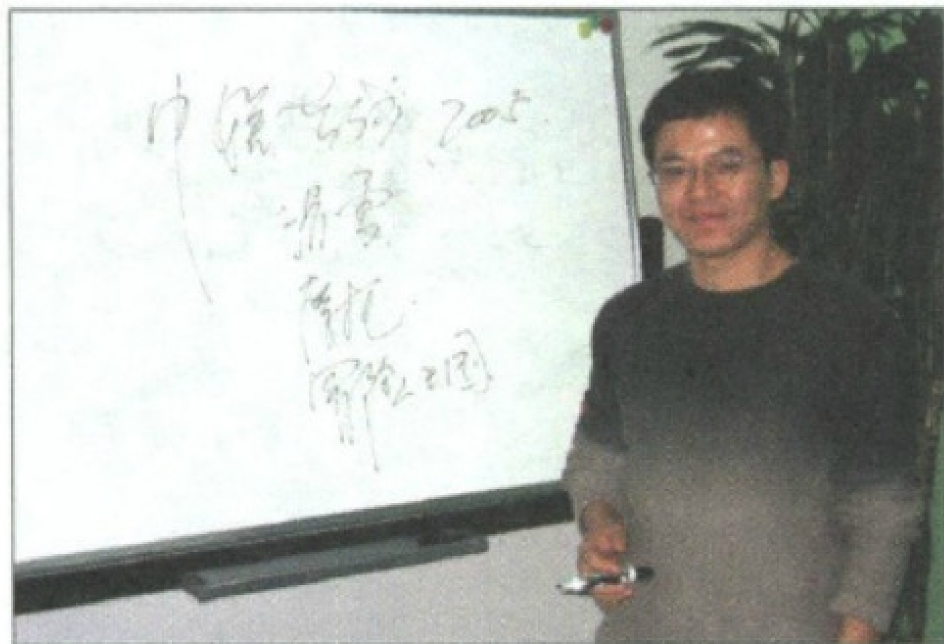
我们大多数人认识老谢都是从kele8时代开始的。后来通过资本运作，kele8被清华同方全资收购，于是老谢创立了中娱在线继续其开发游戏的事业，目前将网络游戏的开发作为公司的主要业务。谈起对网络休闲平台的钟情，老谢认为，这来源于公司对于目前游戏市场态势的把握，因为休闲游戏在过去几年里成长势头强劲。他透露说，去年6月大娃娃把自己的游戏业务整合到新公司一起乐乐，现在一起乐乐更名为中娱在线，谋求国际化以及未来更大的发展。但这并不意味着，公司仅仅是走休闲游戏这一条路。“休闲游戏是公司发展的基础，也是我们更深入介入游戏行业的切入点。”老谢说，“我们会在休闲游戏和大型多人在线游戏两方面发展，今年下半年我们还有一款MMORPG《冒险王国》正在计划中。”而现在，他们最为瞩目的产品无疑是令我们备感好奇的《滑雪2005》。



“大娃娃”和即将诞生的“中娱在线”

团队管理与创新精神

谢总介绍说，《滑雪2005》的筹备开发已经经历了两年多的时间。“我是个比较喜欢创新的人，前些年风格类似的韩国MMORPG大量出现，无论是玩家还是游戏从业者其实都不愿见到这样的情况。”而计划在今年夏天推出的《滑雪2005》，其运动游戏的理念也刚好和



老谢对中娱在线的未来充满信心



左起为董事长谢成鸿、副总经理王辉、策划总监申知勋和美术总监李洪波

韩国目前出现的新型竞技网络游戏《魔法飞球》、Free Style（自由式篮球）等不谋而合。虽然我们现在还无法看到《滑雪2005》的演示，但是从游戏的原画设计和效果图上也能感受到那份十足的新鲜感。由于这款游戏尚未出炉就赢得了和中国电子竞技协会的合作，即将成为国内第一个网络游戏竞技项目，因此《滑雪2005》的主创们都显得颇为自豪。

目前公司总共有4个开发小组，分别负责休闲平台、《极限摩托》、《滑雪2005》以及筹备中的《冒险王国》。谈起目前的开发团队，老谢实事求是地说"我想我们团队的特点就是创新、踏实。我们重视团队的管理，因此游戏的开发骨干、中级管理人才很少有离职的情况发生，而且我们还在不断地吸纳有技术实力的人才。坦白地说，如果没有美术总监李洪波的加入，我们没有十足的信心上《滑雪2005》这个项目，因为我们此前主要从事2D游戏开发，3D方面比较薄弱。"李洪波的加入让《滑雪2005》的开发进行得十分顺利，而目前整个公司50人的规模也因为几个项目齐头并进需要进行扩充。就在我们的采访进行中，公司市场部经理向军一直忙个不停，安排应聘者的面试。

在和老谢的交谈中，屡屡听到他提及"管理"的重要性。对于将来可能扩充到100人的团队，管理更是其中的重中之重。常常听一些游戏开发者讲，中国和韩国的游戏开发，主要的差距不是技术上，而是管理经验的匮乏。对于这一点，老谢深有体会："做游戏开发这么久，有许多认识。以前有很多人都是凭激情在做游戏，激情消退了后面的工作就难以为继，所以我们重视对团队的科学管理。比如说，游戏开发是个系统工程，急也急不来。所以我们一直保持着5天工作制、每天工作8小时的节奏，加班都是员工自愿的。这样更容易保持整个团队的稳定，创造宽松、简单的氛围。"

申老师的游戏经

或许正是科学的管理吸引到了人才，在策划组的会议上，我们见到了《滑雪2005》的主策划韩国人申知勋。虽然申知勋目前只能通过翻译和其他策划们交流，但大家都亲切地称他为"申老师"。申老师此前就职于韩国的文化观光部，负责韩国教育游戏的开发工作，从最初的美工做到策划。后来申老师来中国在某游戏学院担任讲师。一年的讲师聘用期满后，出于对中国游戏市场前景的看好而留在了这里，《滑雪2005》的项目也正好给了他在异国施展拳脚的机会。

和申老师交谈起来，我们的话题自然而然地偏离了他的生活和工作，而是在中韩游戏业的异同上谈得更多。申老师认为，在美工方面，中韩游戏开发者看不到明显的差别；在程序方面，双方各有千秋，因为中国的程序员已经开始用Java进行开发，韩国在Java的应用上还是一个空白。差距主要体现在策划、游戏引擎和服务器技术上。韩国游戏业者对游戏开发的统筹、平衡性调整等方面的经验值得中国同行学习，而且中国网速的不稳定影响了游戏获得稳定的玩家群，也对服务器技术提出了更高要求。

站在第三者的视角，申老师经常能注意到一些被我们忽略的细节。申老师说，他在做讲师的时候接触了很多中国公司的老总，总的感觉是他们都比较随和。而且中国公司的老总都比较重视上下级的关系，和下属相处都比较融洽（也许他尤其指的是员工们称之为"老谢"的人）。比如在中国公司里，下属提交的方案，即使老总认为不可行，也会向方案提交者阐述自己的理由，比较民主，而这一点在韩国是不可想象的。也许正是出于这种好感，申知勋表示他会一直在这里工作下去。



申老师在比较中韩游戏业的现状

"开放式运营"

在采访就要结束时，我们得知中娱在线正在推广他们"开放式运营"的理念。据介绍，在韩国游戏平台比比皆是，很多网游都能通过一个帐号进行游戏，这使得每个游戏虽然开发商不同，但是使用同一运营商的用户资源，运营成本也大大下降。相对于一个注册用户十几元的平均推广费来说，加盟17lele显得更加直接，游戏的宣传又更加有针对性。据17lele市场部介绍，这样的模式已经在《碧雪情天》及《星际家园》的推广中实施，并且取得了相当理想的效果。

创新、踏实的游戏开发和科学的管理是中娱在线留给我们的主要印象。他们的发展轨迹正如我们在2005年第04期将"大陆网络游戏开发小组访谈"系列中的"小组"更名为"团队"时所预见的那样，走上了严谨、科学的发展之路。P

团队	北京中娱在线
产品	休闲游戏平台、《极限摩托》、《滑雪2005》、《冒险王国》
产品技术优势（特色）	创意新颖的竞速游戏开发、"开放式运营"的理念
负责人	谢成鸿
E-mail	xie@dawawa.com
官方网站	http://www.17lele.com



《幻想春秋Online》温馨的乱世田园诗

■北京 狂徒

春秋时代是一个乱世纷争、群雄并立的动荡时代，也是一个百花齐放、学说爆炸的黄金时期。金山公司以春秋历史为背景，融合了神话传说的Q版网游《幻想春秋Online》，以其丰富的生活技能、强大的玩家互动功能和自由的游戏路线，为2005年的网游市场带来了一股清新的田园之风。

■类型：在线角色扮演
■上市日期：未定
■推荐度：★★★★
■制作：金山公司亚丁工作室
■运营：金山公司

中华文化底蕴构建本土化游戏世界

亚丁工作室精心设计了截然不同的3条游戏路线供玩家选择。

路线一：逐鹿天下，王霸舍我其谁？传说中，由轩辕神剑铸化而成的神州九鼎拥有自上古时代流传而来的强大力量，如有人能集齐九鼎，就能获得上苍所赐予的神力，涤荡天下，成为一代霸主。

路线二：自由不羁，侠客仗剑江湖！如果玩家不愿受到主线任务的束缚，可以通过传统杀怪的方式在游戏世界中生存。通过不断战斗提升战斗技能，并利用战斗技能完成的任务，获取珍罕物品。

路线三：不问世事，隐者归耕田园。考虑到许多玩家并不喜欢在游戏中打打杀杀，《幻想春秋Online》设计的重点是多样化的生活技能，尽力使玩家在一天的繁忙工作之后，能在游戏中尽情享受田园之乐。

四大种族、八大职业共谱春秋

《幻想春秋Online》的世界中存在4个种族：青龙、白虎、朱雀、玄武。每个种族都可以选择向战士或法师的路线发展，由此衍生出八大职业。全部职业划分成物理和魔法两类，两类职业偏向不同：战系角色（物理）以普通攻击为主，技能为辅，强调持续积累多次少量伤害。法系角色（魔法）以技能为主，强调积蓄和释放，间歇性造成大量伤害。从总体上来看，两者的综合能力接近。另一方面，四神兽是游戏世界的主旨，职业设定也以此为基础。一方神兽对应一个战系职业和一个法系职业。一旦角色选择自己的神兽终生不能改变，但可以选择神兽对应的战系或者法系职业，甚至兼职。比如，青龙角色可以选择武士，也可以选择魔战或同时拥有两者的能力，但他不能拥有射手的能力，除非转生为朱雀。玩家最终都可以自己建立帮派，并通过转生等方式任意选择种族和阵营加入。八大战斗职业相生相克，互补性很强，在战斗时候最好是采用组队方式，强调玩家间的合作。

生活职业是《幻想春秋Online》的亮点。游戏中允许不同战斗职业的角色同等地选择一个生活职业来学习。每个生活职业包括若干个类似的生活技能，这些生活技能需要一定原料来源并进行产品制造，从而建立一个玩家与外界交互的经济链，不同生活技能能够提供有一定差异的玩法，从而满足玩家对于丰富游戏玩法的需求。战斗技能和生活技能的兼容性设定，将使玩家在游戏中自发地按照自己的爱好去选择相应的发展路线，并由此衍生出庞大周密的玩家之间的关系。



游戏里的怪物个头都比较大，打起来很有满足感

独特房屋系统，打造自己的春秋家园

《幻想春秋Online》中的房屋系统采用了院落式设计，功能相比传统网游中的储物箱式房屋有了质的飞跃。在游戏中玩家向NPC购买一块地皮后，即可修建自己的春秋家园。院落式设计允许玩家在自己院子里修建数栋不同外观、不同功能的房屋，玩家可以在院落中种植各类作物，养殖各种生物，将自己的院落布置得别有风味。在房屋内部玩家也可以将DIY精神进行到底，无论是小桥流水的精致园林，原始粗犷的塞外风格，还是男耕女织的农家生活，只要敢想敢做，就能在《幻想春秋Online》中得到专属于自己的温馨家园。

既有波澜壮阔的历史画卷，又有温馨浪漫的田园生活，春秋正是这样一段风雷激荡的岁月。现在，这段历史就将摆放在玩家们面前，由你自己来谱写最为浓墨重彩的一笔。



《梦幻国度》内测绝密报告

■上海 林零


新手村里大家都拿着初始武器"大木锤"，上面居然刻着"10T"，难道真有10吨吗？


漂亮的彩虹桥是和MM约会的最佳地点，快许下海誓山盟吧


大家聚集在缥缈峰上一起看风景？！原来是在参加寻宝活动


珍珠鸡实在是太可爱了，大家都不好意思下手……

太阳下去了，月亮上来了，太阳上来了，月亮下去了……盼星星，盼月亮，终于盼来了《梦幻国度》的封闭内测。作为为数不多的拥有《梦幻国度》内测号的玩家，笔者得以在第一时间感受到了这款可爱的卡通风格游戏的方方面面，下面就为大家带来第一手的体验报告。

清新画风，梦幻世界

笔者是在内测正式开始前几分钟登录到服务器的，虽说内测还没开始，但新手村"龙隐村"内早已是人山人海。对游戏的初始感觉来自于美妙的游戏画面。《梦幻国度》的游戏场景充满了童话气息，绝对符合"梦幻"之名——缥缈峰的烟雾缭绕，大雪山的千里冰封，龙隐村的安宁祥和，长乐城的车水马龙都刻画得入木三分。在便便湖（这个湖名的灵感笔者极度怀疑是来自《蜡笔小新》）可以看到荡漾的水波，在芝麻洞可以观摩神秘的壁画……游戏场景用色明快，夸张的构图营造出一个梦幻般的世界。

梦幻般的场景当然需要梦幻般的天籁，《梦幻国度》的音乐没有让人失望，背景音乐轻松悠扬，游戏音效更是让人身临其境——在草坪上走可以听到踏草的声音，经过湖边可以听到水泡咕嘟咕嘟泛上水面的细微声响，简单却不失真实。

Q版形象可爱异常

作为Q版游戏，《梦幻国度》中的人物和怪物造型自然是Q到家了。游戏中每个人物都有多种发型选择，每种都漂亮时尚，实在难以取舍。而且游戏支持换发型，不过每次更换要15 000金币。小绵羊、珍珠鸡这些初始阶段的怪物造型同样很可爱，为了经验和等级，只好闭着眼睛痛下杀手。宠物形象更是可爱异常，当各位看着可爱的宠物蛋蛋跟着大家满山跑时，让人忍不住想要尖叫"太可爱了"。由于宠物蛋要到15级才能孵化成宠物，所以笔者还没有见过传说中的木马、水兔、火鸡、土狗等宠物，不过，从官方网站介绍的资料来看，还是很诱人的。而且关键是玩家在游戏初期就拥有的宠物，可以一直陪伴玩家共同游戏、共同成长，在《梦幻国度》中它不再是一个工具，它是玩家的伙伴、助手，会与玩家同甘共苦、不离不弃。

敢说的宠物蛋蛋

盛大号称《梦幻国度》的宠物是"敢说、敢做、敢当"，后两项笔者还没体验到，不过这"敢说"的宠物确实是吓人一跳——当宠物还是宠物蛋形态的时候，它就会一直跟在玩家后头，当玩家打怪时，时不时会蹦出一句"坚持到底就是胜利"，当玩家快没血的时候，它还会哭着说"老大，没有你我可怎么活啊"。据说，等到宠物长大后，能说的话还会更多，不断为玩家加油打气，陪玩家吹牛聊天等等。只要各位愿意，它还会跟大家赌气斗嘴，想想都觉得好玩。

短短的走马观花，无法体验到《梦幻国度》的全部，但是它清新的卡通风格真的可以使玩家们眼前一亮。如果你有兴趣，就一起来体验一下这个美妙的游戏世界和它里面敢说、敢做、敢当的新派宠物吧。P





烽烟起战国 天骄出乱世 《天骄Ⅱ》公测内容全披露

■北京 ThinkingIn

2004年12月7日，《天骄Ⅱ》以8000万人民币的天价被连邦软件签下渠道经销权，这使得接下来的《天骄Ⅱ》内测与公测备受业界及玩家关注。作为从《天骄Ⅱ》内测开始就一直在体验游戏的玩家，笔者个人认为，《天骄Ⅱ》脱胎于目标开发的多款游戏。就人物设定、游戏背景与游戏系统而言，2004年1月份上市的单机游戏《复活》与其有着很近的血缘关系，但这款游戏并不只是《复活》的简单网络移植，同时还融入了网游《天骄》中的诸多创作元素。

古香古色

故事、背景、画风与音效

《天骄Ⅱ》的故事设定于战国末年，据游戏中情节推断，大致发生于秦始皇统一中国前的5～10年。剧情开始于周天子于洛邑召见各路诸侯，一个月后竟然神秘失踪。或许作为主角的你原来只是想去为国出力，为天下献策，但从出生的小村子中走出后，才慢慢发现你原来不过是这段历史的一个观察与体验者。在整个游戏中，你可以自由地在东都洛阳及各诸侯国中行走与探险，并与历史上的范增、宋玉、春申君等著名人物互动往来。

《天骄Ⅱ》使用了目标软件自主研发的GFX3D图像引擎，背景画面为2D，人物采用3D。画面的总体风格倾向于写实，无论是江南的绿荫碧水，还是中原的秋叶满地，或是西塞的黄沙旱土都有优秀的视觉表现。人物的设定及其动作较为自然，与背景画面的写实风格趋于一致。游戏的音乐继承了目标一贯的传统，基本上是模拟中国传统钟、鼓等乐器进行制作，同时掺杂流水、风沙等情景音效，较好地体现了开发者对历史原貌进行还原的意图。

独具创意

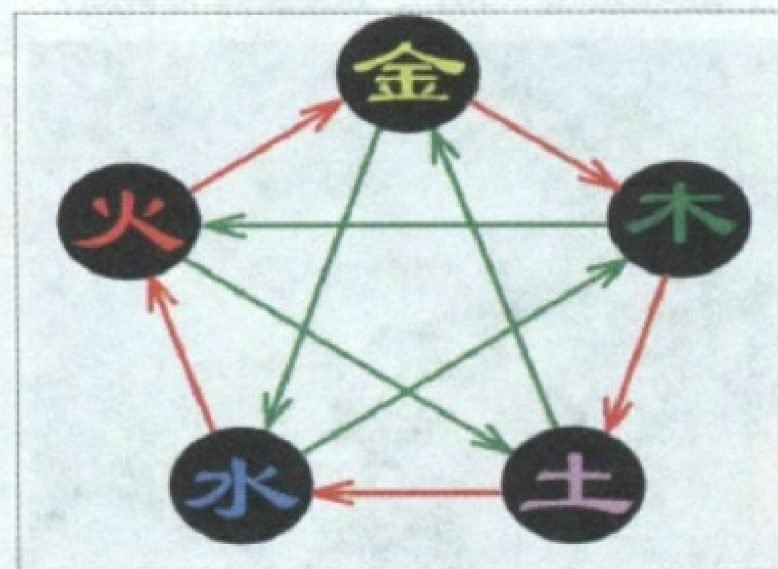
五行系统、五级升级系统

"5"这一数字在游戏中扮演了重要的角色，不仅在主线/支线情节之外增添了全新的游戏乐趣，同时也给游戏增添了不少中国传统与历史感，从而成为《天骄Ⅱ》最具创意的亮点。中国传统的五行观念将天地万物以金、木、水、火、土等5种属性进行归类解释，5种元素间具有复杂的相生相克关系，《天骄Ⅱ》中的诸多设定均以这一观念为蓝图。同时游戏将人物每一级升级划为5个小等级，而同一种材料也根据高低分为5个等级，这些都给玩家带来了新鲜的体验。

一、人物属性。《天骄Ⅱ》共有侠客、巫师、祭司、刺客4种职业，每种职业下均分男女。其中侠客强调防御、生命值及近身攻击、单体攻击；巫师强调攻击、精气值及远程攻击、范围攻击；祭司攻防均较中庸，但具有召唤术及补生命技能；刺客在目前内测中尚未开放，但估计将会是强调速度、命中率及闪避率。

随着角色的升级，玩家会面临两次五行选择的机会，一次是过了10级的五行主修，另一次是过了30级后的五行副修。每次选择只可选一项，而这两项五行属性将第二次、第三次决定角色未来的发展方向（第一次是选择职业）。选择五行属性后，每次升级生命、防御等属性值将会按五行属性进行增加。具体为金属


西湖场景局部



《天骄Ⅱ》中的五行生克关系。其中绿箭头为生，红箭头为克


木系侠客的技能重在生命值


打造界面


生成3项随机属性，淡蓝色的为“相生属性”


将3个黄材料合成1个红材料


点化后的装备出现深绿色的新属性值

性增加攻击力，木属性增加生命值，水属性增加精气值，火属性增加行走/攻击速度、命中率、闪避率，土属性增加防御值。选修某种属性后，玩家就可以接着学习该系的各种技能了。各系技能之间的差别很大，某些职业的不同系技能还有攻击范围的差别，各系技能的重点功能与前述方向基本一致，当然也有例外，这里就不一一列举了。

另外游戏中的怪物都有各自的五行属性，选修某种属性对防御值影响很大，其规则是：如果敌人的属性克你的属性，则会增加敌人对你的伤害；反之则会减少敌人对自己的伤害值。例如选修金属性，由于火克金、金克木，火系敌人（也可以是使用火系武器的其他玩家）会对自己造成更高的伤害值，而对木系敌人（也可是使用木系武器的其他玩家）防御性则增加。

二、打造系统。如果上述3个选择还不足以体现玩家的个性，还会有一个更为变通的方法，那就是通过装备打造系统打造符合自己个性的装备。

《天骄 II》的装备由各种材料打造而成。材料分为护具材料、佩饰材料和武器材料3种。所有材料都是杀死兽类怪物后随机掉落的，不同类、不同级别敌人掉落材料的等级及名字均不相同，同时材料也具有五行属性，与其来源的兽类怪物一致。在打造某类装备时只要放入指定数量的材料（3到6个不等），并耗费一定金钱即可生成新装备。装备最后的等级、五行属性、名字均由放入的各种材料决定（方法较复杂，就留给大家到游戏中体验了）。如果打出的护具及佩饰共6件套，都有统一的名字，也就是一套，就会激活“套装属性”，其属性值的添加方向决定于套装的五行属性。

同时，在打造时，还会在单件装备上随机生成附加属性，附加属性与最后装备的五行属性对应。不过附加属性还有一种特殊的类型，就是由材料之间的五行相生关系决定的。例如打造一件最终是金系的装备，加入少量土系（土生金）的材料将有助于打出“相生属性”。

关于装备还有一个非常重要的衡量值，就是装备的颜色等级。同一种材料的等级并不完全相同，而是分为白、蓝、绿、黄、红共5个颜色等级（即前面说的5级升级系统）。在打怪时掉下的材料一般为白材料，蓝的相对少一些，而绿、黄、红的掉落几率非常少，但通过游戏提供的合成功能，玩家可以将3个相同的白材料合成1个蓝材料，3蓝合为1黄，依此类推。在打造装备时，根据材料的颜色等级，将会按一定算法生成相应颜色的装备。同一等级的装备，颜色等级越高相应的攻防值越高。最后黄、红颜色的装备还具有进一步升级的空间，玩家可以寻找指定NPC将其“点化”，出现新的属性。

综上来看，《天骄 II》的打造系统与属性系统由于五行及5级升级的加入，变得较为复杂，也使其“易于上手、难于精通”的游戏性进一步加强。从目标软件的以往作品来看，这个系统还有进一步的演变空间，比如新的打造技能的加入等，个人推测将在以后的公测及运营过程中逐步加入。

图解其它

界面、组队、帮派等

以上重点介绍了《天骄 II》的两个与众不同的部分，最后这部分将以图解的方式将其它的一些内容进行简略说明。P


世界地图，切换到本场景地图可显示重要NPC及同组队员位置


组队显示及人物属性显示，内圈为生命和精气，上半圈为经验，下半圈为坐骑生命值


完成某个重要任务后可获取相应称号


30级以上交纳10万虚拟币即可成立帮派



《传说Online》内测版解析

■北京 小康

《传说Online》进入内测阶段后，作为一个封测中留下来的玩家，给笔者最深的感受就是游戏翻天覆地的变化，画面和系统的平衡性都进行了调整，Bug的修正也很快。以下笔者将针对游戏在封测和内测的不同作一比较。


交易火爆进行中

硬件要求与画面效果

内测期间游戏的场景作了一些修改和完善。其中丰富了场景的细节，如出云村内的图腾柱、雪地中的玉兔等；NPC衣饰的进一步美化，如人物头上的蝴蝶结以及饰品；还有些更细小但是有趣的变化，如驿站老板手中多了匹马。内测中感觉游戏对PC的要求略有提高，但这可能是因为内测阶段玩家众多，而且游戏画面有所加强导致的。总体上，用目前低端配置的PC还是可以比较流畅地进行游戏。


两个九霾倒下了

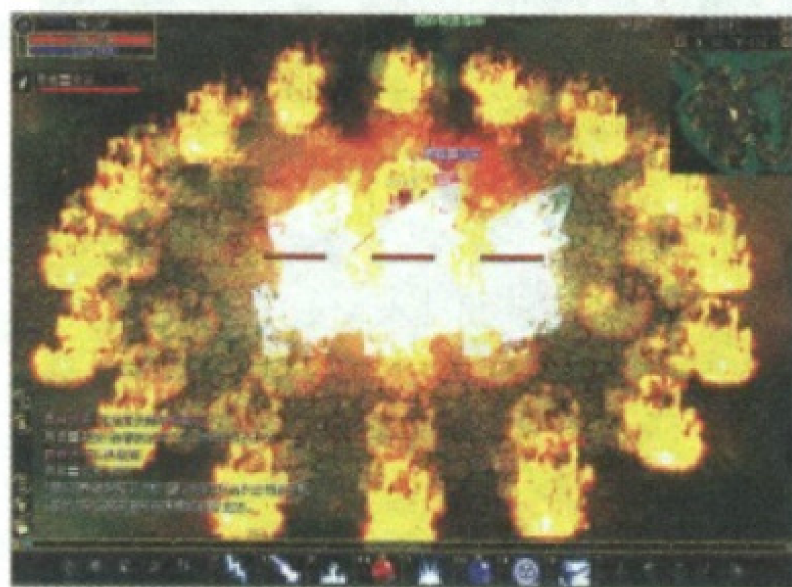
技能

在游戏中玩家比较关心的可能就是角色能学到什么技能以及这项技能有什么实际效果。

在《传说Online》内测中，角色所使用的同一技能普遍比封测时要求的等级要高。举例来说，道人在初期可以学习的冥火咒，在封测时所限制的等级分别是：初级，1级学习；中级，4级学习；高级，5级学习。而在内测期间则变为：初级，1级学习；中级，10级学习；高级，16级学习。这样的改动，以笔者多日来的体验认为：一是因为游戏升级的难度降低了；二是因为游戏中玩家整体等级提高了。

装备物品

封闭测试中单调乏味的装备，在内测中也有大幅度的增加。不同装备穿着之后还有不同的效果，如升级到+3后的装备穿在身上会散发出光芒，让周围的玩家好不羡慕。高等级的装备更是绚丽得让人神往，而且一种装备也有不同几率爆出各种极品。虽然封测中也曾经有过极品装备，但种类和样式却不能与内测时同日而语。遗憾的是，物品在内测期间还有部分没能开放，所以对物品的种类笔者也不甚清楚，未能一睹全貌。


魔法效果极为华丽

游戏平衡性

在封闭测试期间，因为除了战士，游戏中其他职业均不能很好地体现等级差距，所以在内测版中开发者明显在这方面下了苦功。各职业在初期强弱相差不大，但升级速度却以道士较快。道士能远程攻击，而且威力巨大，在前期就能越级杀怪，费药不多所以装备也会比其他职业要好。在PK时，道士的魔法只要点在对方身上就能攻击得到，而战士或猎人的攻击都容易落空。所以游戏平衡就在后期发展中慢慢打破了，各职业升级的速度也被拉大。但所幸道士练级无法单练，而弓手单练速度并不快，这样也是对职业平衡的一种微妙调整。另外，封闭测试时有许多Bug，比如游戏中物品的升级系统，经常可以找到某些物品升级的费用是0，而卖价却是原价，这一类型的Bug在封测版本中比较普遍，内测中这些问题都得到了很好的修正。


这么多沙虫，怎么办？

《飚车》公测版 急速奔驰的酷体验

■辽宁 九阳

2005年是众多网游厂商开拓新疆域的一年。由世嘉策划、韩国现代数字娱乐（Hyundai Digital）开发的全球首款大型3D赛车游戏《飚车》，在目前众多网络游戏中极具新鲜感。在厌烦了打怪升级的日子时，来感受这种爽快的"真人竞技"，会带给玩家不一样的刺激。


直道冲刺


夜间城市赛道

一般配置享受高速驰骋

首先要说配置，许多玩家可能担心自己的PC上不能流畅地进行游戏。其实《飚车》的推荐配置仅为奔腾III 800以上的CPU、256MB内存；32MB显存以上的3D显卡（ATI RADEON 7500或GeForce 2 MX以上），要求的配置还不及目前低端电脑的配置，根据内测期间的情况来看，绝对适应目前大多数PC的环境。

赛车数量增多，选择更为自由



公测版开放了新的车辆

目前公测版本中共有7辆赛车，相比内测期间又增添了两辆，也分为了A、B、C三个级别，玩家可以根据赛道的不同选择适当的车种。目前韩国版游戏中已经出现了数十种车辆，上百种配件，可以随意改动调换，几乎囊括了从汽车出现以来所有有名的车辆和型号，预计国内版本的更新也会很快跟进。

画面模拟实景，各种赛道登场

《飚车》内测只有一个赛道，虽然竞技是没有极限的，但反复跑了一个月也会厌倦。公测版中的城市赛道，真实地模拟出了汉城的街景。公路两旁高楼纵横，夜间赛道两侧流光溢彩。路边可以看到鲜花店、时尚装饰品店、地摊、大排挡等等细节。此外游戏增添了许多带有趣味与挑战性的赛道和环境，如山地赛、雪天雨天赛等，都为游戏增添了真实色彩。公测版中有6条竞技指数很高的赛道，分别是城市赛道、雪映霓虹、雪映霓虹逆行、弯曲草地、飘雪草地与南山季节赛道。其中弯曲草地对玩家的技术性要求很高，路面非常狭窄，不易提速。城市赛道和南山悬崖则对车辆的性能提出考验，对于速度快的B车来说是很好发挥的赛道。目前韩国版中还有《头文字D》里的所有经典赛道，包括秋名、赤城、妙义、正丸、秋田等，估计国内玩家很快就会体验到了。

操作技巧，实践真章

"《头文字D》之父"新井健二在谈《飚车》的时候，严格提出了在操作流畅性上，《飚车》与新井所开发的PS2赛车游戏《头文字D Special Stage》非常相似。和许多成熟的单机赛车游戏一样，在《飚车》里，渗透着各种各样的驾驶技巧，还有手动档与自动档的选择。例如选择手动档，在起步时就能够占得先机。

与《飚车》类似的竞速游戏，其生命力在于"真人竞技"方面。因此《飚车》的代理商曾在内测期间组织过多场比赛，只有玩家与玩家之间的"真实"竞技，才能显示出《飚车》的最大魅力。一起来虚拟的世界里飚车吧！



风景独特的雪映霓虹逆行赛道





脱胎换骨现真身 《魂Online》0.86公测版全接触

■北京 马儿

北京网捷信代理运营的国产2D MMORPG《魂Online》于2005年2月23日，中国传统节日"元宵节"正式开放公开测试，此次推出的0.86版游戏客户端为最终完整公测客户端，0.86版游戏客户端针对原有客户端进行了细致的优化，使得游戏可以在PC上稳定运行，并且增加了许多新的游戏功能。

登录《魂Online》后，最先看到的是游戏的操作界面，经过对客户端的界面和各类功能进行优化，现在游戏客户端的运行更加稳定。此项调整是最不容易被发觉的，但是客户端界面的完善与细微功能的优化，能确保玩家更畅快地进行游戏。

游戏中详细区分了游戏公告和系统消息。在新版本客户端中玩家可以在游戏界面的正上方黑色提示框中看到系统发布的公告信息，红黄色闪动的系统信息格外显眼，玩家在战斗后或得到物品和道具时都可以看到相关提示。新版本客户端中"好友系统"的聊天交友功能得到了进一步强化。新增加的黑名单功能更可以让玩家们把不速之客拒之门外。在玩家使用聊天系统时，系统会根据玩家选择的聊天频道在发言的前面作出标注。快捷的操作、方便的切换聊天模式可以让玩家更顺畅地与其他玩家之间进行交流。

游戏在针对新手玩家的帮助和保护方面也做了很多工作。每个在南界出生的新手玩家都会获得系统自动分配的木刀和新手指南。很多新手玩家在进入游戏之后急于打怪升级，新增的新手道具木刀无疑给玩家提供了莫大帮助，多看看新手指南也是玩家了解游戏操作的制胜宝典哦。在游戏中还增加了对15级以下新手玩家的保护功能，15级以下非红名的玩家在死亡之后不会掉落物品。另外在南界岛上还有一位重要的NPC，这个NPC就在南界出生点旁边，他就是大名鼎鼎的"金库保管员"，可不要小看他，他可以帮玩家把身上的金钱转换成宝石储存起来，再也不用担心在游戏中死亡会掉落大把大把的金钱了。

在游戏设置方面，新版本客户端操作界面右上角的小地图中新增了NPC位置的显示，做任务、买东西，NPC位置一目了然，真是十分方便。既然说到了买东西，就不能不提一下新版本中开放的新装备和全新的个人商店了。新版本中在原有装备的基础上增添了一套黄金套装，并新增加了个人商店的个性化标识。进入游戏中就会发现，那一个个别致的货摊就是个人商店，玩家可以通过它来出售物品，还可以修改店名哦。

另外，游戏服务器开太久无法组队、组队过程中的物品分配和攻击模式Bug、游戏中怪物的爆率等问题，以及执行任务时遇到的各种小问题也已经得到了调整与优化。


《魂Online》的登录界面


聊天系统的改善方便了玩家之间的交流


"金库保管员"是玩家财产的守护天使


类似QQ的聊天工具





梦幻新总坛

《金庸群侠传——碧血沙场》总坛之变化

■北京 nini

在《金庸群侠传》即将推出的最新资料片《碧血沙场》中，总坛又有新的样貌了。相信玩家们听到这个消息开始蠢蠢欲动了吧。这次的总坛又会有什么不一样的地方，增加了哪些趣味点，就随笔者一起来看看吧。

总坛功能重新改造

以往总坛的功能虽然持续不断更新，但是却没有像这次《碧血沙场》改版一样，直接淘汰所有内容，启用全新的设定，不管是场景、守护神兽，甚至连防御器具和攻城用具也都作了改动，力求使玩家有焕然一新的感觉。

具体来说，首先总坛的防御工具全面进行改造了。原本的木制箭塔、石制箭塔、木箭坑、火龙阵、落石海、木制城门、石制城门，甚至是木墙、石墙等等，都将会在防御器具的阵容中消失，取而代之的将会是尖刺拒马、冰箭塔、喷火柱等等。冰箭塔会射出寒冰之箭，每一箭有几率附加冻伤值；喷火柱会向4个方向喷出熊熊烈火，每次攻击附加烧伤值。这些防御工具都足以给玩家带来新的游戏乐趣。此外，以往被玩家视为“废材”的攻城用车，经过新资料片的改良后，相信会成为新的热门商品。因为以后使用攻城车的玩家将会直接驾驶车子，而不是眼睁睁地看着车子像游魂般的乱走。攻城用车有攻击力强大、攻击距离短的攻城车，以及破坏力小，但可进行远程攻击的强弩车。直接驾车其实有好处也有坏处，好处是可以控制威力强大的车子，在攻城时非常好用，而且不会凭白损失一个战斗力；坏处是玩家将不再是以人物的模样出现在战场上，而是直接变成车子的样子。如此一来，玩家的特攻、绝学等武功也就派不上用场了。因此攻坛时如何运用攻城车，或许将会变成成败的关键。

总坛规则大变更

《碧血沙场》的全新总坛，将会对许多规则作改变，而这些改变都将影响玩家日后游戏的进行。

一、状态效果无力化，能力才是重点。以前当被状态攻击打中时，应该有不少玩家会觉得不舒服，尤其是激战正酣时。没关系，新的总坛设定中，玩家虽然还是可能被打中，但时间会控制在10秒内，10秒后状态会自动解除，而且清除后3秒内不会再中同一种状态。

二、攻守胜利判定，击倒圣兽才是王者。此前抢得虎符的组织即获得胜利的判定也会有所变动。新资料片中原则上攻坛与守坛的方法都不会变动，但是取消了虎符，因此获胜的条件只剩下能不能保护住总坛里的圣兽一条，只要守坛的玩家能在90分钟时间内顺利地保护住圣兽，就算守坛成功。

三、总坛升级受限制，一步一个脚印慢慢来。以往的总坛升级，只要成功守住总坛，加上物资充裕，便可以一口气将圣兽升级至5级。不过以后的总坛将会修改为每成功防守一次总坛，最多只能升两级。例如，第一次打下总坛，总坛并无等级；下一次成功防守，提升两级成为2级总坛；第二次防守成功，就可以再提升两级成4级总坛。第三次防守成功就可将总坛提升至5级总坛了。另外，总坛的开打时间也会改为每周二、四、六的晚上20:00，5座总坛一起开打。

四、总坛新宝物，强者之戒等你拿。总坛的新宝物——戒指，将会是比以往更为好用的宝物，而且随着圣兽等级的不同，玩家所能拿到的戒指能力就会不同，威力也会因等级而上升。

五、总坛新造型，Boss级怪物何处寻？新资料片中守护神的造型作了改变，这次守护神将采用人形的模样，相信会有一种焕然一新的感觉。新资料片中还将会出现新的Boss级怪物，这些怪物会出现在哪里呢？这就留待玩家们自己去寻找了。



深藏在丛林中的天魁总坛



坐落火山熔岩旁的贪狼总坛

游戏娃娃招聘活动 候选娃娃选登（二）

■策划 本刊编辑部
■摄影 别理我 Jin

熊熊



生日：3月16日
身高：165cm
体重：45kg
爱好：看漫画、逛街、玩游戏
特长：画画
性格：内向
厌恶：被欺骗
缺点：贪玩
最喜欢的事：吃好吃的
最讨厌的事：考试
游戏中最喜欢的事：组队PK
游戏中最讨厌的事：紧要关头掉线死机
游戏中最喜欢的职业：盗贼
自我介绍：我喜欢自由自在，吃好吃的，过着知足常乐的生活。最大的愿望是每天都过得很精彩，尝试不同的新事物。

啦啦



生日：9月2日
身高：167cm
体重：47kg
爱好：唱歌跳舞
特长：美术
性格：开朗
厌恶：欺骗
缺点：懒
最喜欢的事：睡觉
最讨厌的事：打扫卫生
游戏中最喜欢的事：聊天、PK
游戏中最讨厌的事：有讨厌的人搭讪
游戏中最喜欢的职业：法师
自我介绍：有点懒、有点馋，喜欢看帅哥，随着自己的心情做想做的事情，去感受生活。

小茜



生日：7月26日
身高：172cm
体重：55kg
爱好：唱歌
特长：唱歌
性格：稳重、开朗
厌恶：背叛
缺点：心太软
最喜欢的事：购物
最讨厌的事：无所事事
游戏中最喜欢的事：购物
游戏中最讨厌的事：PK
游戏中最喜欢的职业：骑士、法师
自我介绍：一个阳光的女孩，喜欢一切新奇的事物，开朗乐观，喜欢微笑。时刻给周围的人带来欢乐，积极地面对人生。

桃子



生日：9月26日
身高：165cm
体重：47kg
爱好：与音乐有关的一切
特长：唱歌、现代舞
性格：活泼、开朗
厌恶：被骗、被利用
缺点：不敏感
最喜欢的事：和朋友一起跳舞
最讨厌的事：被别人冤枉
游戏中最喜欢的事：挣钱
游戏中最讨厌的事：被人骗走东西
游戏中最喜欢的职业：刺客
自我介绍：我是个简单又不简单的女孩，特别喜欢音乐，喜欢和朋友一起唱歌跳舞，喜欢新鲜事物，但绝对不能接受朋友背叛我。

猫猫



生日：1月11日
身高：163cm
体重：45kg
爱好：唱歌、玩游戏
特长：音乐
性格：内向
厌恶：被欺骗
缺点：固执、迷糊
最喜欢的事：逛街、睡觉
最讨厌的事：被人强迫做事
游戏中最喜欢的事：高手带着升级
游戏中最讨厌的事：PK
游戏中最喜欢的职业：道士
自我介绍：我是一个有点迷糊的女孩，天天过着快快乐乐的生活，喜欢唱歌、上网，爱吃好吃的东西，喜欢有个性的人和物。

牛牛



生日：5月13日
身高：168cm
体重：46kg
爱好：唱歌
特长：唱歌
性格：活泼，有时淑女
厌恶：脸上长豆豆
缺点：倔强
最喜欢的事：看电视、听歌
最讨厌的事：不喜欢的都讨厌
游戏中最喜欢的事：做生意
游戏中最讨厌的事：挂掉
游戏中最喜欢的职业：牧师
自我介绍：总体是个很乖很听话的女孩，喜欢漂亮又不太会打扮，喜欢拍照片，梦想就是穿上很漂亮的衣服摆Pose。

寓言



生日：6月5日
身高：167cm
体重：46kg
爱好：逛街
特长：舞蹈、声乐、表演
性格：内向
厌恶：被欺骗
缺点：爱睡觉
最喜欢的事：购物、睡觉
最讨厌的事：无事可做
游戏中最喜欢的事：聊天
游戏中最讨厌的事：PK
游戏中最喜欢的职业：法师
自我介绍：我是个喜欢逛街的女孩，喜欢体验购物的快感，也喜欢Cosplay人物，更喜欢其中的衣服和造型，向往体验不同的人生。

婉约



生日：1月13日
身高：168cm
体重：47kg
爱好：唱歌、玩游戏
特长：唱歌
性格：活泼开朗
厌恶：懒惰
缺点：坐不住
最喜欢的事：有关电脑游戏、设计的事
最讨厌的事：被欺骗
游戏中最喜欢的事：养宠物
游戏中最讨厌的事：吵架
游戏中最喜欢的职业：牧师
自我介绍：性格开朗，乐于助人，喜欢唱歌、画画、玩游戏，不喜欢懒惰的人，自己的事自己处理。

琪琪



生日：1月6日
身高：161cm
体重：48kg
爱好：唱歌、小提琴
特长：小提琴
性格：开朗
厌恶：懒惰
缺点：不容易拒绝别人
最喜欢的事：逛街、唱歌
最讨厌的事：不想干的事
游戏中最喜欢的事：聊天
游戏中最讨厌的事：PK
游戏中最喜欢的职业：商人
自我介绍：我是一个可爱、开朗的女生，喜欢逛街，喜欢一切时尚的东东。

七雪



生日：8月16日
身高：170cm
体重：52kg
爱好：Cosplay
特长：Cosplay
性格：外向
厌恶：虫子
缺点：有点小女人
最喜欢的事：睡觉、吃零食
最讨厌的事：给自己养的狗洗澡
游戏中最喜欢的事：装男生
游戏中最讨厌的事：掉线
游戏中最喜欢的职业：剑士
自我介绍：性格很像男孩，干干脆脆的，很开朗，现在喜欢Cosplay，尤其喜欢Cos动漫中的男主人公。



网游背后的故事·虚拟富豪

《墨香》海外玩家谢明珠



姓名：谢明珠　网名：邪恶小魔头
年龄：24　籍贯：新西兰奥克兰市
目前在新西兰攻读经济学。虚拟财富约为2000万墨香币。

■本刊记者 小虾

对"邪恶小魔头"的采访算得上是一次真正意义上的"越洋采访"。虽然我们不能用奢侈的越洋电话交流，但是QQ作为网络时代一种神奇的工具成为连接我们的桥梁。我们之间克服网速的差异和5个小时的时差断断续续聊了几天。其实读者们可能已经发现2000万墨香币也许不值多少钱，但是通过邪恶小魔头的经历，可以为读者们打开一扇了解海外网游玩家的窗口，这也是记者此次采访的初衷。



2005年1月12日，邪恶小魔头和3个好朋友一起聚会，据说其中一个MM是在英国的美女……

对邪恶小魔头的采访就像是朋友之间的聊天，除了聊到游戏相关的内容，她还热情地发来她拍摄的新西兰当地风土人情的照片。这个"大农村"美丽的景色令记者陶醉，但是身在异乡的邪恶小魔头似乎略略有些思乡的情绪，也许正是这种骨子里的思乡情结吸引着她，当在朋友那里看到充满东方韵味的《墨香》时，她被吸引住了。如今推荐她玩游戏的朋友，许多已经离开了这个游戏，只有她坚持了下来。"我有点说不上来，就是游戏里那种水墨风格的画面，比较轻灵的感觉吸引了我。"邪恶小魔头说，"我喜欢自己坐在一大堆蠢蠢（低级怪）里，还喜欢用轻功（蜻蜓点水）满世界地跑。"

对邪恶小魔头来说，网络游戏也是一个人与人交流的平台。她在游戏里认识了许多朋友，而且都充满了趣味。"比如说我曾带过一个新人，他说我好厉害，后来就成了朋友，在游戏里见面会打招呼。这个新人最后升得和我差不多级别。大概过了1个月，某天我们俩突然发现，原来大家都在奥克兰，就是这里太大，住得远，没见过。""还有，我现在的2000万墨香币有一部分是我一个好朋友的。某日，他的ID被可恶的坏蛋偷去了，把身上所有的东西都卖到了商店。后来客服那边替他找回了ID，并封了那个盗ID的家伙，把他的赃款归还给了我的朋友。于是我的朋友把钱放在我这儿，他回老家过年去了。"邪恶小魔头把这些趣事说得十分好玩。



圣诞节的奥克兰街头。
摄影/邪恶小魔头

听邪恶小魔头谈论中国留学生的生活也是十分惬意的。她说，到这里来的人第一年和新认识的同学经常出去旅游，第二年就全窝在网络游戏里了，而且很凶。虽然身在国外，但邪恶小魔头说，有中国人的地方就有中国人的市场。别看她在一般人印象里很偏僻的新西兰，但当地几乎可以买到任何国内热门网络游戏的点卡。"只是没有《墨香》的点卡卖，所以我只能通过国内的电子银行卡搞定。"

现在，邪恶小魔头的生活就是以游戏为中心的，除了周末会去海边放松心情，其他时候基本上都在处理游戏相关的事物。"我都快1个半月没好好升级了！我是"威武"比较老的一批玩家之一，由于长期不练级打怪，已经滑到中游水平了。"而"收传书"是她现在每天最重要的工作，也就是帮助玩家向GM反映各种问题，协助官方抓外挂等等，当了论坛"斑竹"后每天也负责整理帖子。"我感觉自己的角色好象是一种纽带，游戏的值班GM人数很少，工作不是辛劳二字可以概括的，而广大玩家更是不理解GM。所以我希望能在运营公司和玩家之间尽一份力。"



抓，抓，抓外挂

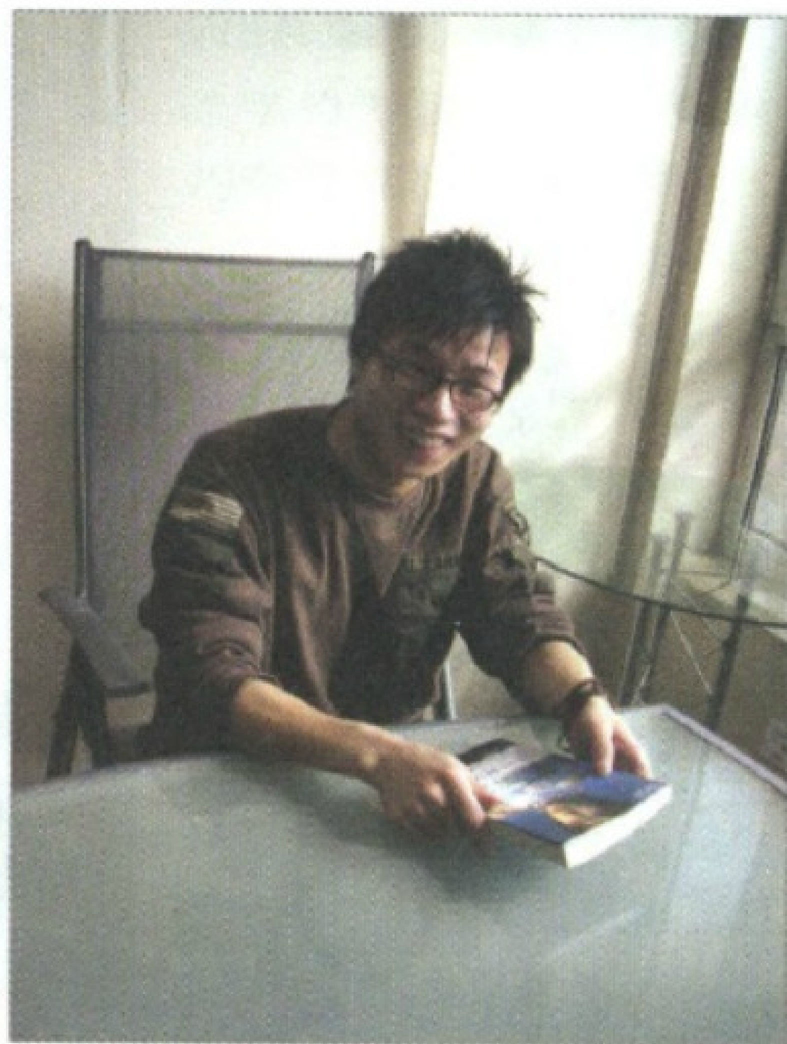
网游背后的故事·大收藏家

《航海世纪》周边收藏篇

■本刊记者 小虾

姓名：（保密）	网名：浩海风锐
年龄：24	籍贯：北京

建筑公司从业者，主要从事建筑绘图工作。1995年开始接触电脑游戏，2003年开始收藏航海游戏周边，目前拥有各类航海游戏周边近百件。2004年开始收藏《航海世纪》周边，收藏投入无法确切计算（大部分从活动中获得）。





竖版真皮钱包。右下角印有《航海世纪》Logo。打开钱包，能看到一艘扬帆启航的船，图案是用激光在真皮上雕刻的，细致精美。钱包的内衬为典雅的黑色天鹅绒

和大多数喜爱游戏的年轻人一样，浩海风锐（同事们都叫他阿海）一看上去就是个精力旺盛的人。电脑游戏的强劲吸引力，让阿海从大学时代开始就乐此不疲地尝试着各个类型的游戏，而他尤为喜爱的是航海类的策略游戏。"我就是喜欢在海上漂的感觉！"阿海如是说。然而大学毕业后，繁忙的工作让阿海没有那么多时间去玩游戏。"特别是网游里面，你不能坚持每天修炼，可能就没有朋友。"阿海很坦白地说，"所以我想，游戏玩不成了，收集一些相关的周边也算是一个精神寄托了。"



银色金属质地的闪盘，还能合成为笔，方便携带

可说起来轻松，做起来难。游戏周边大都是限量版的，市场上难觅芳踪。"所以我就要像小时候集邮那样，时不时来点非常手段才行。"阿海笑着说。提起他收藏的最新目标——《航海世纪》的游戏周边，从钱包、鼠标到DVD礼盒个个都来之不易。为了这些藏品，阿海每天都上《航海世纪》官网看活动信息，"只要是北京、天津的都去。活动一般是周六、周日两天。要是北京还好说，天津我就要每次坐4个多小时火车来回。到了之后就一家家地去活动网吧抽奖、猜谜，这个钱包和DVD就是这么来的。"阿海还发动朋友一起去参加活动，增加中奖率，要是不幸没有得到，就向其他玩家购买。



时尚的3D光电注油鼠标。注油部分有一艘小船在蔚蓝色的海洋中遨游。市面上可以买到，定价为98元



全金属"震撼"CD盒。全金属质地，印有海战图片，能容纳8张光盘



去年年底制作的"2004我们一起走过"珍藏礼品盒。为蓝色金属纸盒，内含DVD光盘和精美笔记本

在所有收藏的周边中，阿海觉得最奇怪的是游戏主题的小冰箱，最喜爱的则是还未正式发行的《航海世纪》丛书。丛书完整地反映了地理大发现时代的波澜壮阔，以72万字的内容扩展和充实了"蓝色海洋国土"概念。这套丛书还设计了一套精美的藏书票，集齐6张藏书票，还有机会获得精美虚拟装备。"最后我等不及了，直接去游戏运营公司买了一套。"阿海笑着说。

收藏让阿海充实、快乐。提起这些宝贝，他幸福的烦恼就是："它们都太漂亮了，我都不舍得用。"



《航海世纪》同名系列丛书，由6名知名网络作家共同完成，将于近期发行





最早由苏州蜗牛制作的精美三桅木质船模，左边一种规格为330mm × 300mm，右边一种规格为150mm × 150mm。这组在去年ChinaJoy上亮相过的船模约有5种



冷热两用迷你车载冰箱。《航海世纪》的限量冰箱，尺寸为213mm × 275mm × 343mm，可放置8罐355mL易拉罐。制冷可低于正常室温20度，制热可至65度，适合在汽车和家庭使用



2005年的第一场战争
——走进WEG 2005

■SOZ竞技俱乐部 十三夜猫

从2004年12月8日，在汉城举行新闻发布会正式启动WEG 2005至今已有3个月时间，这次比赛邀请到来自全球各地代表世界最高水平的选手前来参加——包括8支CS队伍和16名WARⅢ选手。韩国最著名的游戏电视台On Game Net对全世界的电竞爱好者进行了所有比赛的转播。一时间，所有竞技爱好者的目光都投向韩国，聚拢在自己喜爱的电竞偶像身上。在各大电竞网站的显要位置都能发现醒目的"WEG 2005"专题栏目，与WEG 2005相关的所有文字新闻和视频录像都具有火爆的点击率。

由于截至发稿，WEG的比赛还未全部结束，笔者只能通过对"魔兽"项目迄今为止最重要的几个关键词来对本次比赛进行一下报道，希望能起到让各位魔兽爱好者窥一斑而知全豹的作用。

中韩合作

本次WEG 2005电子竞技大会延续了去年"中韩合作"的方式。去年受玩家关注度极高的"WEG 2004"新闻发布会和其中的重头戏——中韩电子明星对抗赛都在中国举办，在取得圆满成功后，去年年末"WEG 2005正式启动新闻发布会"在韩国的汉城隆重召开。出席发布会的有200多名来自韩国和世界各地的记者、嘉宾以及电子竞技有关人士。现场第一个致词的嘉宾是中国体育总会的吴寿章先生，吴先生在发言中提到"希望中韩两个国家共同努力在亚洲建立世界最大的电子竞技市场"。之后，2005年首个代表全球最高电竞水平的国际性电子竞技大会缓缓拉开了帷幕。



比赛台上的两位选手

WEG 2005为期6周，邀请了8支CS队伍和16名WARⅢ选手近80名国际顶尖高手汇聚韩国。从1月27日开幕式开始，一直到3月6日小组赛和复赛结束的赛程都在韩国进行，最后的决赛于3月19号、20号移师中国北京。从赛程安排上不难看出，中韩双方的确如吴寿章先生说的那样，"希望在亚洲建立起世界最大的电子竞技市场"。

这次比赛，韩方的投入和组织都十分出色。首先邀请大批的顶尖高手在韩国进行四五周的WEG 2005第一赛季比赛，主办方除了为参赛选手提供不菲的奖金外，大会还配合On Game Net游戏电视台向全球范围全程转播比赛，以此吸引国内外电竞爱好者和赞助商的关注。主办方希望通过这次比赛尽快提高"魔兽"和CS项目在韩国国内的竞技认知度，以达到和"国民游戏"《星际争霸》抗衡的地步，寻找和培养出更多能与世界顶尖高手和战队抗衡的韩国本土选手；二来大范围的大会新闻报道、电视转播和由此带来的商业利益必将吸引实力雄厚的厂商前来投资赞助电竞事业，赞助商带来的大量资金和丰富的运作经验必将带动韩国包括电子竞技在内的游戏和周边相关产业。而刚

在2003年将电子竞技定为第99个体育项目的中国，也想通过与韩国合作举办这种大型国际赛事来吸取经验，让各方关注和接受电竞这个新兴的体育项目和产业。两国最终的目的是希望以自己为主的亚洲电竞产业能全面超过欧美，成为全球最大的电子竞技市场。


现场观众在演播厅观看比赛

SKY风波

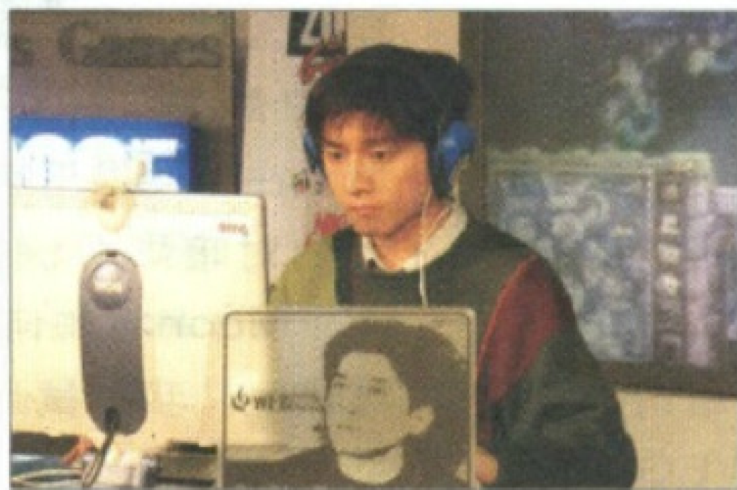
在WEG 2005宣布邀请者名单之后，SKY一时间成为大赛开始最先被玩家关注的中国选手。此次WEG 2005赛事对参赛的非韩国选手采取被邀请制，即参赛选手无须通过烦琐和冗长的选拔赛才能晋级最后的决赛阶段，皆由主办方按照历年来的国际大赛成绩的优劣来邀请参赛选手。刚满20岁的SKY作为一名魔兽新人，在短时间内即成长为亚洲乃至全球范围内HUM种族最强的选手之一。但由于接触魔兽时间短，所以SKY一直没有机会参加国际性的大赛并获取优异的成绩。2004年的WCG中国赛区选拔赛，SKY勇夺亚军并有机会代表中国出战WCG为国争光，但由于签证问题让SKY无奈地望洋兴叹。于是SKY被众多的中国玩家认为是无缘WEG的"HUM无冕之王"，许多电竞爱好者为SKY鸣不平，甚至有人自发组织玩家们给WEG官方写去请愿信，希望能让SKY代表中国出战WEG 2005。


SKY杀入四强，没有辜负国内玩家的希望

WEG组织方从一开始保持着强硬态度，但逐渐被玩家的热情和执著所感化，并在不久放出了"WEG可追加第五人选"的消息。取得初步胜利的玩家们更加积极地支持SKY，国内外的电竞高手也纷纷表示希望能看到SKY在WEG上的身影。WEG组委会于是授权Rplays.net与Esai联手面向全世界进行一次官方的决选投票，投票结果将直接决定WEG最后一个参赛名额！在最后的投票截止日，SKY以绝对优势当选为最后的参赛者，终于得偿所愿地参加了2005年第一个国际性赛事。

欧式流派走入落寞

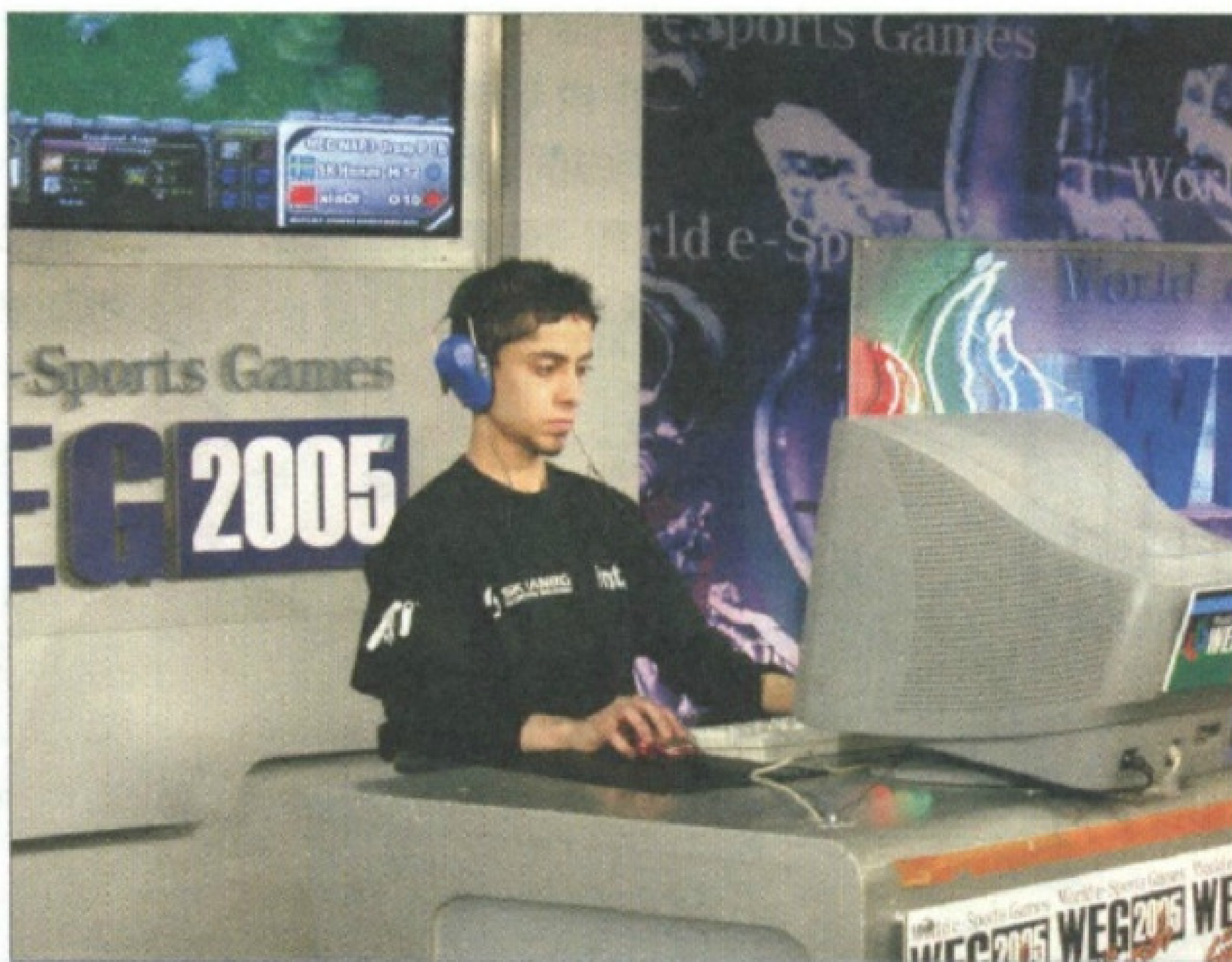
2月27日下午，WEG魔兽八强赛全部结束后，欧美选手无缘最后阶段比赛，WEG四强被亚洲选手包揽。Yoliny.SKY以F组第二的成绩晋升四强，E组的3名选手在当天晚上进行了加赛，中国选手MagicYang在残酷的加赛中力克4K^FoV，亦顺利进入四强。此外，E组第一与F组第一分别被SK.Zacard和Moon[One]这两名韩国选手囊括。本届WEG魔兽项目的四强赛成了WEG 2004的延续——名副其实的"中韩对抗赛"。


另一位进入四强的中国选手MagicYang

曾经在WCG和ESWC 2003中称霸的欧洲豪放打法到了这次比赛中，却突然一溃千里，在亚洲严密的战术体系下失去了原本的威力。有着"兽王"之称，代表欧洲最顶尖水平的4K.Grubby在接受采访时，也表示此次的WEG 2005大赛将是亚洲选手的天下，而他心目中的夺冠者非Moon莫属。

Moon和Zacard分别以小组的第一身份晋级四强，标志着韩国选手的全面胜利。在官方采访SK.Zacard时，他表示：自己在WCG 2004获得亚军之后，便远赴欧洲加入德国战队SK Gaming International，在欧洲的生活和比赛中Zacard对欧式打法早已了然于胸，而且4K^FoV也作为4K战队的主力在欧洲进行着职业化的生活，在欧洲的长期磨练造就了他们对欧式打法的适应性。Moon首发暗影游侠，次发召唤人族血法和大法师打败4K^TOD的一战，不由让众多玩家在钦佩Moon战术强悍的同时，也感叹代表欧洲最强HUM的TOD在Moon面前的无力。经此一役，Moon被众多的魔兽爱好者称作"BUG"，这特殊的称号等于承认了Moon作为现时顶尖高手的实力（这场比赛的战报，我们会在文章最后为大家介绍）。

对于欧式流派全面没落的原因，玩家们各执一辞，众说纷纭。在此引用另一段Zacard接受采访时的发言："我们会把比赛当成是战争，所有人都倾注了全部的精力，要把对方打倒自己才会胜利，这就是韩国的魔兽。而欧



欧洲选手全面溃败，令人略感意外

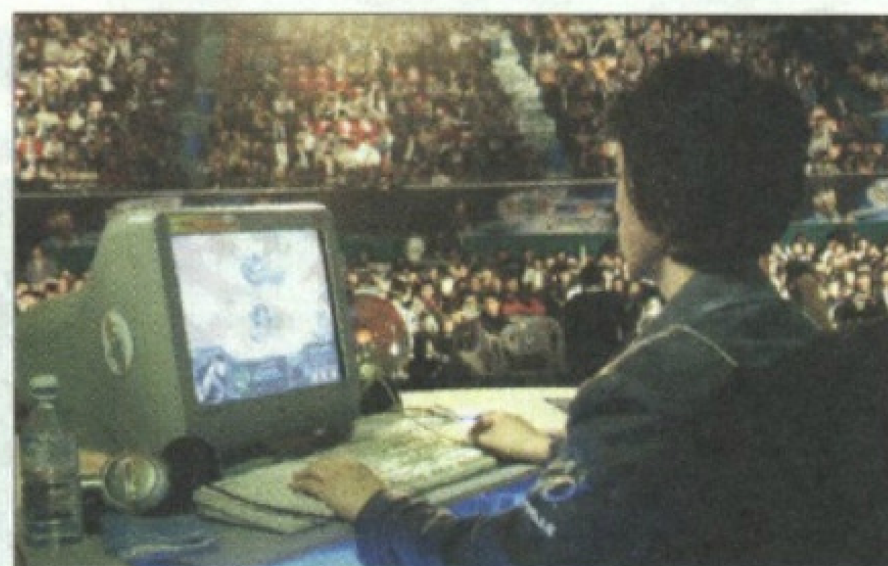
洲人相对来说，比赛更等于是一种娱乐。”也许正是比赛观念的不同，才导致欧洲选手无缘WEG四强而亚洲选手继续领军WEG的现状。

截止发稿，SKY与Zacard的四强战已经完成，最后还是Zacard技高一筹以总比分3:2的成绩力压SKY挺进最后的决赛。而在大赛开始前最后一刻才被邀请成为参赛选手的SKY也算不负众望，取得了四强的席位和参加上海WEG总决赛的入场券。素有“抗韩英雄”之称的MagicYang也将在晚些时候与世界暗夜天王Moon展开最后的激战，争夺最后决赛的席位。

经典之战

下面，我们为大家选登一场精彩的WEG比赛战报，交战双方是前面提到的Moon（暗夜精灵）与4K^TOD（人族）。

比赛地图为TM，TOD的农民在草场的11点位置开始建设家园，Moon的老树也在5点位置结下缠绕金矿。Moon预定了7个小精灵，第一个小精灵出生后放下了月井，稍后也放下了战争古树（开始量产弓箭手），长老祭坛和月井。自从WEG开赛以来，Moon多变的首发英雄选择和让人难以琢磨的战术一直是众多Fans与参赛选手们关心的细节，这次Moon将选择哪个英雄首发出场呢？笔者在观看VOD的时候不禁在心中打下了个大大的问号。而TOD则是人类的标准开局，祭坛、兵营、农场×2，在TOD的大法师步出祭坛后，立刻拉上了民兵和步兵开始清理主基地旁的地精实验室，却不幸被早在那里守候的小精灵爆去了肉盾水元素和大法师的魔法，接着TOD的一个民兵带着怨念也被转过身来的猎头者丢翻。在此同时，Moon的弓箭手也在中央酒馆雇佣了暗影游侠作为首发英雄！众所皆知，暗影游侠的死亡之箭在对人类初期的压制中有着非常不错的效果，往往能逼迫对手在被压制的情况下不得不调派大量的民兵协助防守，但脆弱的民兵却有可能成为暗影游侠制造新骷髅的材料来源，使得人类更加被动。但一旦人类挺过初期的压制后，在中期男巫完成专家级的研究，就能对暗影游侠进行有效的反制作用。Moon将如何运用暗影游侠这类英雄呢？我们拭目以待……



在这样的环境下比赛会有什么感觉呢？



图1

Moon的暗影游侠在射杀了TOD前来探路的农民后，迅速利用骷髅清理了门前的两处狗头人营地，并欲率众MM前往位于右方的地精商店进行MF。却不曾想人类在洗劫完地精实验室后，千里迢迢从地图的上方来到精灵的基地拜访，暗影游侠立刻回头向己方基地跑去（图1）。TOD在见到对方前有骷髅冲锋后有众射手MM压阵的情况下，调转马头佯装向中央酒馆撤去，然后立刻回马杀向商店处，而本欲抢夺巨魔祭祀的众暗夜MM也瞬即将身形隐蔽在黑夜之中。大法师以为此处无人正要MF，却看见暗影游侠径直向自己走来，便招呼众弟兄想将其围住，Moon不敢大意，立刻回撤，但TOD凭借其良好的操作，硬是围杀了一名女猎手。好战的Moon也不甘愿就此罢手，在中央酒馆处将TOD的一个步兵点杀成骷髅，但是TOD再次以匪夷所思的操作将暗影游侠围住逼迫其回城（图2）。随后，人类迅速将巨魔祭祀身上的宝物收入囊中，当暗夜重新组织好的兵力再次出现在商店附近时，得了便宜的大法师立刻选择撤回基地。暗影游侠的大部队在追赶了几里路之后，见在地图4点分矿处的生命之树业已发育完成，便率众将分矿处的怪物清除，进行了第一次扩张。此时，TOD已经完成了2级基地的升级，山丘也加入了战团，并随队MF了另一处地精商店，而Moon则因为扩张和爆兵的原因，主基地依然停留在生命之树的状态。



图2

TOD的农民在6点的位置再次侦察到了Moon正处于萌芽状态的第二个分基地，TOD希望通过建造建筑来吸引分矿处的怪物前来阻止Moon的第二次扩张。但不幸的是，怪物只消灭了人类的农民却放任古树的成长（图3）……两人几乎同时分别对位于2点和8点的主矿进行了狩猎，暗影游侠得到了一个加250魔法的魔法牌，山丘则是魔法护盾一个。人类在MF完毕后，立刻在8点位置进行了扩张，并且前往6点方向对暗夜的古树实施了拆除违章建筑的行动，暗夜同样不示弱地组织了对方在8点位置的扩张。双方在地图的右下方遭遇了，暗影游侠和女猎手利用速度优势甩开人



图3



大热门Moon，比赛中的他全神贯注

类来到对方基地进行骚扰，而山丘则在中途劫杀了对方前来会师的女猎手数个。当Moon看见对方的部队已回防至基地时，再次使用速度优势脱离战场。此时Moon在2点的主矿位置再次进行了扩张，主基地也完成了远古之树的升级。暗影游侠带领众猎手在人类基地前做了一个顺时针行军后，再次杀入了人类基地进行骚扰，此时大法师和山丘正在外MF，TOD只能先以民兵御敌，在MF完毕后立刻回城救援。Moon见TOD回城也立刻回城（图4），同时再次在7点和6点的位置放下了两棵生命之树，看来Moon又将使用传说中的Moon流无限开矿法来争取战局的主动了（图5～6）。而不知情的TOD依然中规中矩地进行着MF，并且带领大批的部队留在刚打下的1点分矿处进行强硬扩张，前来骚扰的Moon见对方扩张势在必得，便再次分兵行进，利用女猎手向对方基地移动吸引对手部队回防，而暗影游侠则从后方绕至对手分基地处进行骚扰。此时，人类分基处的箭塔还未完工，大法师只能亲自率部赶回救援，暗影游侠在山丘提锤要砸的瞬间喝下了隐形药剂脱身，同时双线操作女猎手和弓手扫除了7点的分矿，完成了第四次的扩张，并在3点位置的森林旁偷偷种下了3棵知识古树，意图秘密研究熊德秘术（图7）。


图4

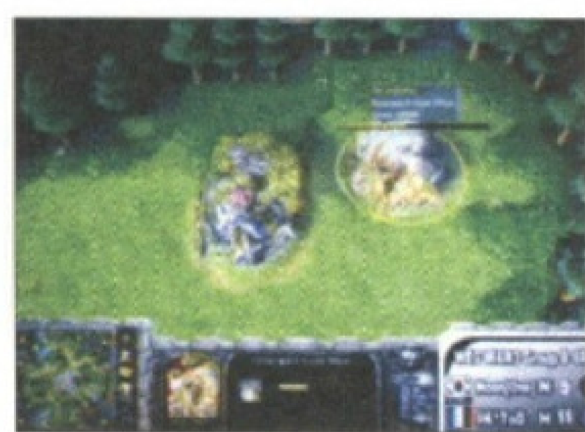

图5


图6


图7

TOD在扩张完成后，率先对Moon 4点的分矿发动了进攻，此时Moon早已经5矿在手，所以并没有选择回救，而是选择了进攻TOD的分矿。无奈的是人类分矿箭塔林立，而且大法师一拆除完生命之树后，立刻回城至分矿处，一个漂亮的回城落点截杀了暗夜不少的部队（图8）。暗夜虽然有大批部队被杀，但暗影游侠显然不为之动容，径直向地图中央撤去。人类部队在回防成功后来到了2点的矿区，发现了Moon的又一个基地，而Moon此时没有足够的兵力可以回救（3级基地刚升级完毕，大师级熊德研究中，熊德量产计划继续中）（图9），所以决定暗影游侠带领先前剩余的部队再次对人类的矿区进行骚扰。凭借杀死农民后产生的骷髅，Moon硬是靠少数兵力将TOD的分基搞得鸡犬不宁。TOD在拆除了对方的分基后马上回救，Moon也立刻回城到了7点的分矿，赶走了在己方古树旁竖塔的农民。而因为速攀基地和爆兵，缺少木材的Moon也大胆在对方基地旁的实验室购买了地精切割机（图10），为下一阶段的爆兵作准备。TOD在将2点的分矿占为己有之后，马不停蹄再次杀向了Moon在4点的分矿，途中也发现了Moon偷偷建造的3棵战争古树，在权衡了数秒后，人类还是决定先拆除对方分基地。而完成熊德大师级研究的Moon，第三次对1点的人类分矿发动了进攻，并且暗影游侠决定性地升到了6级。学会媚惑之术的暗影游侠立刻以迷人的魅力媚惑了对手一个农民，将其派往9点，在偷偷建造中的古树旁放下了——人类基地！没有回城卷轴的人类在回救的过程中，只能伤心地见证分基地被拆的全过程，却无能为力。此时双方的主矿区都已经采空，暗夜的永恒之树业已拔起寻找新的矿区，而自己的熊鹿部队在回城后立刻向人类2点建造中的矿区发动了攻势，并成功阻止了TOD的扩张，且再次诱惑了对方一个农民，又在9点位置开始建造人类的英雄祭坛、兵营和商店。TOD虽然强硬地拆除了对手在7点的分矿，但很显然此时人类指挥官已经陷入了科技、兵力、经济和英雄等级4重落后的境地（图11）。当暗影游侠率领大量部队杀入对方主基地时，TOD因为身上没有回城卷轴，只得选择攻击Moon在7点分矿位置的基地，而己方基地内的农民则通过民兵形态纷纷逃出，在8点的主矿位置再建基地后，选择回防。此时，Moon虽然有大量的部队，但依然选择了撤离。其后，TOD虽然成功阻止了对方下一次的扩张和拆毁了对方另一处分基地，但Moon此时早已掌握了绝对优势，并且很有创意地在新建造的人类祭坛内预定血法和大法师。其后的比赛完全在Moon的控制之中，TOD虽然下大力气拆毁了对手的永恒之树，但在己方最后一个矿区遭到Moon大量熊鹿部队和3个英雄的攻击后，只能硬着头皮回城救援。最后的决战在人类的分基地内展开，回城后的人类部队惊讶地发现，原本是人类得意技的“冰火两重天”正在自己的基地内制造炼狱！TOD顽强抵抗了一阵后，只能无奈地打出了GG。P


图8


图10


图11

图9

金鸡报春还是鸡血淋头

——WEG2005大赛“wNv事件”始末

■北京 Sir William

作弊的最可怕之处，并不在于作弊者本身给玩家带来的伤害，而在于从此之后，我们再也不相信任何比我们强的人。失去了信任，是最大的悲哀。

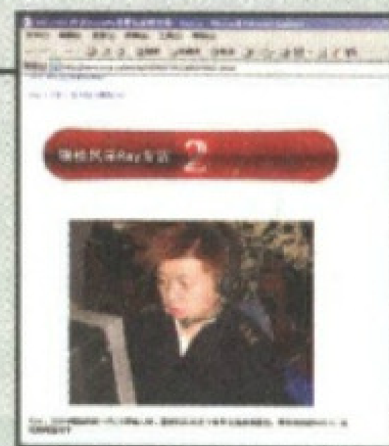
——AT|4506

作弊不仅是一个人的素质问题，而且是一个人的道德操守问题。

——EVIL Angle|Faith

（注：本文仅代表作者个人观点，与本刊立场无关）

是萧何还是撒旦



Esai对ray的采访

这个小伙子，是CEG2004大赛CS项目“10连胜”奇迹的缔造者之一，中国国家队队长、wNv队长ray。而他正是WEG2005大赛“wNv事件”的主角，一切争议和疑问的中心。

2月20日之前，ray和他在wNv的队友还有上海的ABIT-Strike（以下简称“AS”）战队在韩国迎战世界级强队NoA、4Kings和Mousesport。国内无数CS玩家将他们视为英雄，希望他们能够为国争光，摘下中国CS技不如人的帽子。2月20日之后，ray和wNv更成为焦点，由他们引发的争论和影响仍未消弥。

噩梦就这样发生



刚到韩国的wNv一定没有想到会以怎样的方式结束这次征程

2005年2月20日，韩国，WEG2005电子竞技大赛。

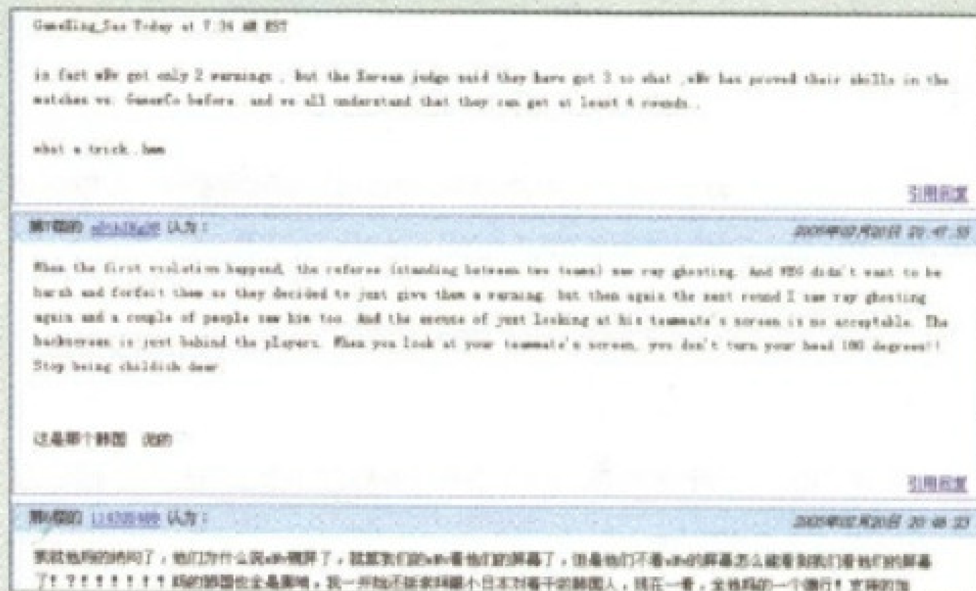
本次大赛的CS项目比赛吸引了世界知名战队NoA、4Kings、Mousesport和GamerCompany（以下简称“GC”）参加。中国国家队wNv.cn和得到升技公司赞助的AS战队也在受邀之列。加上韩国本土的Flux和MaveN Crew，共8支队伍，分为A组和B组，wNv和GC同处B组。

“wNv”事件便发生在2月20日，CS项目比赛的B组小组赛第六轮。地图为de_inferno。比赛开始后，先做T的GC顺利抢下手枪局，并击溃了wNv的两个ECO局。一下子就以4：0领先。关键时刻wNv依靠aPs和rap的发挥连扳两分，Sakula和ray也在第八局完成了2对4的精彩表演。第九局GC强攻B点，进攻过程中双方都有死伤，最后的情况是wNv的二人对GC的一人，Sakula没有辜负期望，击毙最后一名T拆弹成功。这时比赛被暂停，交涉后裁判宣布wNv落败，失去比赛资格，与11：13惜败于英国劲旅4Kings的AS战队一起被拒于四强门外。

事件发生后，国内浩方科技CS子站和亿赛网CS子站的论坛迅速被玩家挤爆，广大CS爱好者纷纷留言询问当时详细情况。但没多久情况急转直下，相当部分玩家开始丧失基本的自我约束能力，大量的粗言秽语倾泻在虚拟的BBS留言板上。据笔者第一时间了解，当时现场wNv被即时判负的理由是“wNv队员ray两次回头观看同步直播比赛的现场大屏幕，属于作弊行为，理应被直接判负。”

关键在于，现场有两名裁判确认“ray两次回头观看同步直播比赛的现场大屏幕”的行为，在旁观者看来，这实在是有点铁证如山的意味。

事件发生后，笔者采访了同在韩



Esai论坛的回帖转载

WEG2005

噩梦之后

国参赛的AS战队某位队员，求证此事件的真实情况。

Sir William：你好，你能描述一下当时现场的过程么？

AS战队队员：因为WEG的参赛者坐的位置都是在GC那边，我最早看到那个裁判和WEG的人沟通。先是说了一遍，然后我不知道wNv出了什么事。后来又提出的时候，就是大家都知道的那件事情了。

Sir William：你说的情况是wNv队员ray两次回头吗？

AS战队队员：不，我的意思是裁判沟通了两次。我那边只能看到裁判的动作，他一开始就已经对WEG的人指出过一次，我留意到了，但wNv的队员不知道。

Sir William：我确认一下，您说的是，裁判一开始就已经和WEG的人沟通过一次了？

AS战队队员：嗯，事件发生之前就有说过一次。

Sir William：那你当时在观看大屏幕吗？wNv防守GC的时候有没有相对容易或者相对顺利？

AS战队队员：这个倒没留意，而且就比赛赛况来看，也没那感觉。

浩方CS子站第一时间也采访了AS另一名队员，以下是部分采访内容："我当时就坐在GC的边上，第八局的时候T在B长廊外面守了好一会，然后进攻失败。这个时候裁判突然指出来wNv人看屏幕作弊，说给警告一次，GamerCo的人本来其实不知道wNv的人窥屏，听裁判这么一说马上就不干了。他们很火，说以前有人利用Bug就判负，现在只给警告一次。如果你这样判，那么我们也偷看，大不了被你警告几次……"

至于现场交涉的情况，浩方CS编辑LccCc也通过录像分析作出了描述："我继续描述现场情况。几个裁判朝ray围了过来，这时wNv的队员还不清楚发生了什么事，ray一脸茫然。站在两队中央的裁判也走过来，向另几个裁判指着ray并比划出2个手指，意思可能是2次了。裁判们商量了几句就走开了。

然后裁判退到场外。注意，裁判一开始站的位置就是场外靠GC一侧的位置，因此在讨论时离GC相对近很多，wNv根本没有办法隔那么远距离去和裁判说话。另外一个关键点我必须要说，场上10名队员都没有离开自己比赛的座位，wNv坐着，GC也坐着。但裁判讨论的位置离exodus的座位比较近，使得他能坐在自己的位置上偶尔和裁判聊上几句，其他GC队员都只能坐在座位上各自聊着。另一边的英语翻译小姐也比较积极地促进双方沟通……而这时wNv的队员只能坐在座位席上，什么也没做，也没有翻译过来和他们沟通。"

事情如果这样结束，那么可能就只是限于议论的层面。因为比赛过程中裁判的误判和错判是不可避免的，但接下来发生的事情就让人感到触目惊心了。事件爆出后，相当数量的中国玩家挤上国外著名电子竞技网站GotFrag，在WEG的新闻下面发表了数百条评论。国内著名竞技站点亿赛网的论坛上同样如此，但充斥着更多不堪入目的文字。有论坛用户转述了WEG当值裁判的英文陈述，译文如下："事情发生时，Referee（裁判之一，位置正好在两个队伍中间）看到ray在偷窥大屏幕。WEG是不允许有这种妨碍比赛公正的行为的。当时决定给这支队伍一次警告。但在下一局，我本人再次看到ray做出同样的行为，现场有不少人也看到了。而ray的解释是他不过是看看队友的屏幕。我们没有接受他的解释。因为大屏幕在队伍的背后位置，如果你看队友的屏幕，用不着把脑袋扭转180度吧？"

这样的描述，很难让人有足够的理由去反驳。因为话语中陈述了详细的动作过程——试想想，在这样严谨的国际大赛中，如果这样的动作真的发生了，是很难逃脱"作弊"的判罚的。难道真的到了用作弊器和修改脚本的地步，才能叫作弊吗？

我想起了在ESWC2004的比赛上，wNv的某位队员在比赛开始前和对手交流时通过打字说："deng zhe bei nue ba（翻译：等着被虐吧）"。当时我以为他只是出于一时天真好玩，或者真的是本队有了强于他人的绝对实力，勇敢地发出了胜利的宣言。但后来我发觉，我错了。wNv真的非常强，但仅限于国内的赛场上。现在回想这句再明显不过的拼音短句，我也明白了为什么事发当时wNv没有一个队员能够上前和裁判沟通。

事发时的澄清和沟通是很有必要的，因为那样至少可以为自己争取一些辩解、澄清或者是平等对话的权利和机会——如果现场真的存在不平等的话。否则，裁判的权利无论在哪个项目上，都是一样的绝对权威。

足球场如此，游戏竞技场同样如此。

噩梦醒来迟



事情发生了，我们没有首先反省自身有什么不对的地方，而是将矛头对准他人，先来个无差别级的先人大慰问，这实际上连发泄的效果都起不到。想想2004年中国国家足球队对香港特区队那令人啼笑皆非的7：0，都仍然不能让自己晋级世界杯亚洲区八强赛的时候，我们实在没有更多辩驳的理由。

或许，我的记者同事的话更能说明问题：我相信裁判。理由只有一个：别人不可能横没来由地说一动不动、安分守己的你，而且是说了两次。中国的电子竞技环境长期缺少合理的竞争、规范的管理和费厄泼赖的环境，这种情况已经屡见不鲜，同样的作风拿到国外自然是行不通的。

寻香

第二话

■北京 清溪流泉

林晓：提起武侠小说，你第一个想到的是什么？是金庸的“飞雪连天射白鹿 笑书神侠倚碧鸳”，还是古龙笔下的陆小凤、楚留香，或者是梁羽生的《七剑下天山》？其实，在金庸、古龙、梁羽生之外，还有更广阔的武侠文学世界，比如还珠楼主的《蜀山剑侠传》。武侠精神可是咱们的国粹，应该再深入了解一些，是不是？

闯皇陵

自白起坑杀赵兵30万，李牧为奸计所缚，秦势陡增。赢政又得尉缭子，终灭六国，一统天下。然始皇登基后，行暴政，修皇陵，建阿房；二世即灭于项羽之手，赢家便流落江湖。为感当年知遇之恩，白起和尉缭子的后代追随赢家，永世为仆。赢家藏于始皇陵秘处，为了有朝一日重得天下，苦心经营。

亡国七剑，乃当年白起驰骋战场时所创之绝世剑法，分为坑赵、灭燕、吞韩、亡楚、屠齐、杀魏、平天下七式。此剑法与尉缭子所创的轻功身法“破军”，赢家流传的心法“我意天下”并称为“赢家三秘”。

秦始皇陵分外宫和内宫。外宫三层，处处有机关设伏。入内需踏着赢家独门的步法，还得有赢家的人在机关房控制配合，才可顺利。乡白日进到外宫第二层时，触发了层层机关，若不是退得够快，只怕早已丧生皇陵。

月夜，乡再次来到皇陵阴森森的入口。洞内冷风幽幽，寒意彻骨。他略一皱眉，身形已冲进皇陵。乡踏着奇怪的步伐，凭着白天的记忆在黑暗里潜行，小心不触发机关。一个时辰后，乡已到了白天所退之处，停住步伐。乡静静伫立，屏住呼吸，从怀中掏出一把磷粉。磷粉哗地飞散开，微弱莹光往前方飞去，不时有些磷粉依附到洞壁之上。原来这些磷粉中混有微小磁铁屑，受到铁的吸引就会附着上去。洞内暗藏的机关就在这微弱磷光下显形。

乡小心前行，每行数丈远，就吹开一把含了磁铁屑的磷粉，慢慢地到了外宫第三层。第三层洞壁上挂了许多火把，把第三层小路照得雪亮。一股杀气弥漫在洞中。乡站在第三层入口处，从洞壁上扒下块石头，在手里掂掂，用力掷向前方。石头飞出约丈远，就被不知何处射出的几道飞箭击成碎片。一瞬间火光晃来晃去，不住向乡的眼睛袭来。乡猛地退后一步，回到第二层门中。这火把的位置竟隐含了阵法，以摇曳的火光来侵袭人的眼神和心智。还好发觉得早，乡想着，用干戚剑割开指尖，挤出鲜血滴在玉箫口。乡运起真气将血液蒸干，箫上只留下一抹纯净的红色痕迹。

血箫魔音，魔门四绝之一，以鲜血为引，化音波为实质攻敌。

乡再次来到第三层入口，双手在两耳边连点数指，封闭了自己的听觉。他从划破的指尖处再挤出几滴鲜血，凝气托起血滴，吹动玉箫。箫音从血滴上飘过，带起阵阵血雾，慢慢弥漫开去。魔音回荡，血雾扩散。血雾反射着音波，叠叠荡荡，音波渐渐消失在洞壁深处。血雾也慢慢消失，乡满意地笑了，回身坐到地上休息。

片刻后，洞中各处传来惨叫声。原来那音波在层叠间次次变化，频率有的越来越高，有的越来越低，早已超出了人类的听力范围。魔音竟是次声波和超声波的结合体。等到洞中没有了声音，乡才起身穿过这外第三层的机关，入得内宫。内宫被无数拳头大小般夜明珠照得如白昼般亮堂。

内宫按皇家园林设计，虽没有绿树青草，但也有流水小塘。乡走到小水塘边停下。前方，一群黑衣老者久候了。

岁月

那群黑衣老者似没看见乡，三三两两散坐原地不动。远处秦式宫殿虽已有几百年历史，但未遭遇过风雨侵蚀，漆色如新。

乡环视一周，这皇陵内宫竟是一个庞大的阵式。宫殿的位置就是阵的核心，宫内一石一物位置无不暗合阵式。那些老者能在最短时间内攻击到这阵内的每个位置，而且阻住了乡前进后退的所有方向。惟一的生门是乡脚下的水塘，因为塘内的水还在流动，活水必有生处。乡轻轻拍打去身上的灰尘，既然不能动，又何妨休息一会呢，既来之，则安之。

一个时辰过去，这内宫像凝入一场山水画中，人连姿势都未曾改变，都保留着一个时辰前的那般模样。一动就会失了先机，破了气势，露出破绽。

远处建筑中忽然传出清啸："乡公子光临，不甚荣幸啊。"话音中身影腾起，向乡奔来。乡也动了，干戚翻手就到了掌中。乡回身跃入小塘，脚尖轻点处激起滴滴水花。水花在空中被乡的剑横拍散成水雾。这雾并不飘散，只淡淡笼在水塘之上。乡的动作越来越快，水花不断激起，水雾越来越浓。

此时，那还在空中奔袭的男子大吼："他在布阵，快！"

闻声，那群老者一如鬼魅轻飘飘散开，不见了踪影。乡动作更快，双脚不停挑起水花，干戚已舞得如一道光华。只一瞬间，消失了的老者们都出现在乡周围两丈以内。乡也在此时恰好落地，身上泛出淡淡水气，全身融进了水雾中。魔门奇阵"岁月"成功发动。

那男子后发先至，和那群老者几乎同时到达。男子一脸威仪，两道剑眉上挑，却是人间难得的奇相，正是当代嬴家的家主嬴政。自嬴家落入江湖后，每代家主都会冠上嬴政之名，以图重建皇图霸业。

乡深吸一口气，布阵已耗了他一半的真气，然而他脸上还是那从容的笑意。"嬴家五宿、鬼门四老、墨门双钜，真是劳你们大驾了，我乡哪得如此荣耀啊。嬴家主你不用亲自来迎接我的，我过去就是了。"乡玩笑道，话里还带着讽意。

嬴政道："乡公子驾到，有失远迎啊。还请宫中坐。"

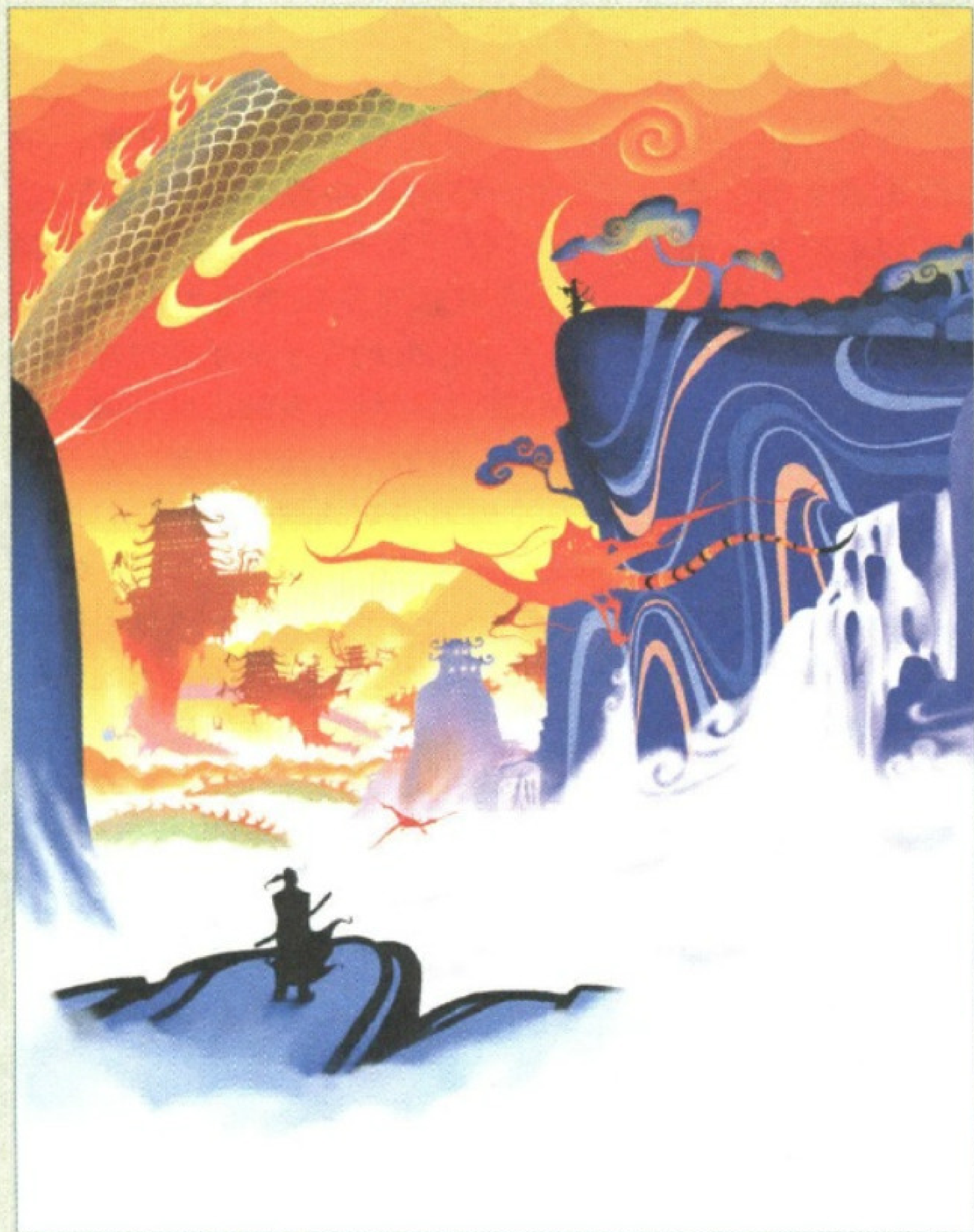
乡看见墨家的两个钜子，便明了这根本就是为了诛他的一个杀局。十墨只是将他引来皇陵的棋子。然而，乡并未放弃希望，因为不知香在何处。他笑笑："还是不了，我休息一会就回去了。"仿佛串门的客人般。

"这般匆忙就去，岂非怪我招待不周？"嬴政远远站着，和乡扯些不相干的话，还不敢踏入乡的水雾中。乡也并没有要出去的意思。"没必要，没必要，在下何德何能，劳各位在此相候，真是折煞啊，我还是走了的好。嬴家主，你且回吧。"

"那我们就在这里陪公子看风景好了。"嬴政说着真的就坐了下来。

"好啊。"乡笑答，一手已开始积聚真气。小塘中的水慢慢被乡的真气点点吸起，在他手中凝结，化成一剑状的薄薄冰片。乡的动作笼在那雾里很是模糊，未被嬴政他们察觉，这是乡惟一的机会。他若不先发制敌，今日便断难活着出这皇陵。突然间，乡发出一声长啸，引住嬴政和老者们片刻注意力。乡手上的冰剑随啸声顷刻出手，直射向那曾被乡断了一臂的鬼老鬼无。冰剑在夜明珠照耀下反射出逼人光芒。鬼无直觉一闪，全身破绽瞬间暴露无遗。乡要的就是这破绽，魔门绝顶轻功如梭使出，乡飞身如电，"魑魅魍魉"杀招出手。乡只求一击，也只得一击的机会。这一击天下又有多少人能挡下？闪电般的剑华准确刺中鬼无的喉咙，乡借剑招反震之力急速而退。嬴政的手早早伸到了乡的退路上，倒像是乡自己要将后背撞上去。急速之中，乡竟还能折身，猛地一沉，半空中使出千斤坠功夫，头低半尺，整个身子迅速在空中下落。快贴着地面时，他双脚在地面一点，身形加速，贴地而行，整个身子就像那梭子般穿行，非常人所能思。

嬴政惊愕，反应倒并不见慢。这神秘世家的家主是天下有数的高手。传了百年的武学，又岂是普通的武者所能相比？嬴政反手，急速地向乡抓去。这一追一逃的距离，本只两丈，却是生与死的距离那么遥远。嬴政快，乡也快。电光火石之间，乡已回到阵中。嬴政落了乡正好一个身子的距离，一击不能得，退。



"妖人！"鬼门其他三老大叫。鬼无的死让他们狂怒不已，齐齐攻向乡。"岁月"的雾气重重裹在乡的周围，像给乡穿上了一层战衣。嬴政退后而立，看着鬼门三老从左、右、上三个方向同时发动，眼里藏不住一抹笑意：乡那一剑他本可挡住的，可是鬼无不死，鬼门的人又怎愿意做替死鬼，去试试眼前这奇怪的阵式。三老愤怒之下，出手就是杀招，呼吸间已攻到阵前。一入阵，三老就觉得四周水雾裹向自己，身形的速度顿时慢下，水雾如无形之墙挡在面前，三老大喝一声，与水雾拼上了全力。乡的剑，在空中划出一道圆弧，将三老揽入弧内。剑尖连点，准确击打三老的脉门。几声惨叫，三老中招。

只一瞬间，三老却似过了数年，刚才攻击的手臂还滴着鲜血，眼神的深处留着恐惧。三老的脸色俱苍白。从一踏进阵中，周围时间的流逝似乎就变慢了，明明乡就在眼前，却有种远在天边的感觉。"岁月"阵中时间的流逝在布阵人的控制下会产生变化，让入阵之人在水

雾影响下会感觉时间慢了一瞬。高手相争，比的就是这一瞬间的速度。

“原来如此，好个‘岁月’，乡公子真是越来越让寡人心动了。”嬴政的战意蓬勃爆发。高手本就寂寞，嬴政成名之后一直难逢敌手。此时可痛快一战，怎能不叫他心动。

“且看寡人如何来破这‘岁月’。”嬴政催起“我意天下”真气，双手虚空一抓，一股强大的吸力从手中向水雾传去。水雾在嬴政的力道下渐渐向他移去。乡脸色大变，“抗天”真气迅速凝在手中，将水雾回吸。原来这“岁月”有一最大的破绽：当阵外的攻者真气强于布阵人时，便可使用消耗真气的方法将“岁月”的雾气拉薄或者吸掉。嬴政成名于数十年前，一身修为早登幻境，家传的“我意天下”已修至气随意动之境界。乡“抗天”真气虽成，修为却毕竟少了数年。嬴政以真气与乡相拼，正命中乡的要害。要知这真气相斗，不到一方枯竭就无法停止，除非能有人用强于两人相合的修为强行阻止。此时，墨门的两个巨子走上前去，似想搀起三老。待快到嬴政的身后时，双巨突然出招，一人擒拿手，一人折枝手，同时搭上了嬴政的后背。嬴政与乡互斗真气下，背门大空，未设防备。嬴政大喝一声，猛然将真气催到十二成。双钜虽偷袭得手，也在嬴政护身真气反震下喷出一口鲜血，身子腾空倒飞，几乎心脉尽断。嬴家五宿反应极快，双巨动手之时已出击，但仍慢了一步让其偷袭得手。五宿恼羞成怒，三人双手同时搭上家主后背，强大的真气源源不断涌向嬴政。双巨还未落地，已被五宿中剩下的两人以刚猛爪力抓住，“哗啦”一声凌空撕成了两半。

乡顿时压力大了数倍。嬴政得三宿相助，功力似又凭空翻了一倍有余。乡再也支持不住。此时，一种寻找了很久的熟悉感觉从嬴家大院传来。香，那是香的气息。乡狂啸，似想要回答这气息一般啸声如雷鸣滚滚，在这山洞中翻来覆去。乡咬破舌尖，一口鲜血喷在水雾上，双掌忽然变兰花指，在全身连点数下，封闭了自己的几个穴道。感觉到了香的气息，乡发动了“抗天真气”之“一己逆天”，一股强横到乡的躯体都无法承受的真气迅速遍布乡的全身，经脉与肌肉之间爆出丝丝血箭，霸道到无法驾驭的力量狂泻而出。乡的鲜血蔓延到水雾中，水雾变成了血雾。乡猛地将已快被嬴政吸走的雾气拉回一尺。

“香，是她。我要救她走。”乡心中只留下这一种意念。然而，实力的差距并不能被坚定的意志所弥补，“一己逆天”迅速将乡全身的真气抽空。虽然获得暂时的优势，但片刻之后，乡就将气竭而亡。

此时，只见他与嬴政的头顶，流光四射，七彩相溢。赤、橙、黄、绿、青、蓝、紫，种种色彩一息之间，梦魅般地凭空爆了出来。那颜色仿佛原色，人间断没有那么纯的红、那么纯的黄与蓝……可那颜色一经入目，却又不是那么纯粹的红、青、橙、紫。

“嬴家五宿”同时色变，只听他们一声惊叫：“——天！”

“天，漫天”是香修习的魔门秘术“风华”发动的景象。嬴家五宿的心神一瞬间都被这漫天的云霞吸引，眼神间一片迷幻。机会，这是香拼了命的惟一机会。干戚自行从剑鞘中跳出，凌空浮起。乡双掌一推，趁五宿不能传给嬴政真气时瞬间爆发。“抗天真气”强大的爆发性给了乡片刻时间。乡一把抓过浮在空中的干戚，剑式一转，逐鹿五式最后一招“逐鹿中原”倾泻而出。漫天云霞在此时似配合着乡一般开始流动变幻。种种意象在嬴政的眼前浮现——他只觉自己身披黄袍，指挥着千军万马在这天下间驰骋，眼前的敌人都不堪一击，被自己打得溃不成军；再统江山，皇图霸业仿佛指日可待。嬴政策马前行，马鞭一挥，身后的亲卫队纷纷而出，追杀败敌。就在此时，溃散的乱军之中突然闪出一道光华，闪电般越过千军万马，直袭自己。

嬴政从身后拔出剑来，一式霸气十足的“亡国七剑”之“平天下”迎那光华而上。然而，那光华在临近之时却突然转向，斜斜地飞向嬴政身后。嬴政匆忙回首，手中宝剑以雷霆万钧之势向光华斩去，可一斩之下却落了个空。幻觉，嬴政猛然醒悟。他双眼一瞪，千军万马消失不见，只余了一道真实的剑光。

玉门关

落日的黄昏出现在玉门关上，关外黄沙如金。马车在夕阳中狂奔。

“香，是你吗？”乡额头滴下大颗大颗的汗，嘴里不住狂叫。乡似乎还在梦中。梦里，他一剑击碎了嬴政的咽喉，鲜血飞洒，血花漫在云霞里。一时之间，漫天的色彩似乎流到了一起，原本单纯的颜色开始混杂，搅拌，纠缠。嬴家五宿呆呆看着山洞顶，那里却什么都没有。漫天，原本是幻境中的真实，在乡的眼里，这空中没有一丝的变化。五宿看来，却是漫天的迷幻，世间的总总，自己的疑惑，都全部涌上心头；武学的尽头，活着的目的，复国的艰辛，一时间通通浮现。待得乡的剑到了他们的胸前，他们脸上还挂着那解不开的迷茫。

“香，我来了。”乡不住地臆语，垂下的双手还想用力挥舞起剑来。一只枯瘦的女子的手伸过来，拿一抹丝绢轻轻拭去乡脸上的汗滴。指尖拂过，带着情人般的温柔。女子把被马车颠簸滑落的被子拉过来，给乡盖上，又起身取水壶，送到乡的嘴前。乡似乎渴了，一点一点地吞咽着水；几声咳嗽，又将喝下的水吐了出来，一下子喷在那女子的手上。女子并不在意。过了好一会儿，乡才慢慢安静下来睡去。这时，女子才一口气松下来。那女子穿身浅绿的纱衣，做少女装扮，却蒙了面纱，让人不得见其真面目。

陡然，乡似乎像发现了什么，大喊：“不，你不是香！你不是。香呢？香在哪里？”

（待续）



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《三国群英传V》《三国志X威力加强版》

《三国志X威力加强版》之5万精兵荡平天下

■湖北 孤城梦

在《三国志X威力加强版》中一统天下，正统玩法都是先发展内政、积累兵力，然后步步为营地打下整张地图。这种玩法使游戏情节延长，降低了游戏的乐趣。我介绍一种玩法，无需积累百万雄兵，仅用5万精兵就能在很短的时间里统一全国！

玩法分为两个阶段，首先要快速发展出所需要的5万精兵——5支装备井栏万人队的元戎弩兵。元戎和井栏都是稀有的顶级部队和终极装备。训练元戎弩兵的条件是经验500弩兵+弓兵编制所+技术开发所，能训练元戎的城市有武都、汉中、宛和江夏。能制造井栏的城市有平原、陈留、寿春、江州、永昌、新野、桂阳和建安。在游戏初期应尽最大努力夺取这两类城市各一座，并优先发展它们。另外在与其他诸侯战斗时，应着重培养5队弓箭兵，为之后的转职做准备。

当终于拥有了全部所需部队，你将开始完全不同的游戏方式。元戎弩兵配合井栏是一种极不平衡的兵种设定，它拥有超大的攻击范围、超强的攻击力和穿透的攻击特性。一个武力、智力各80的普通武将带领一队元戎弩兵，在井栏状态下攻击一队敌人，一次就能射杀5000人以上。如果攻击范围内有6队敌军并排成一线，元戎的穿透攻击能一次杀敌3万多。当5队元戎齐射，在理想状况下，能在一回合内杀死10多万敌人！这5支部队就像一台血腥的绞肉机，如果合理使用，能做到杀敌百万，自己却无一损失，所以你所要做的就是不断地攻城掠地，享受征服带来的快感！

在攻城时，将5支元戎弩兵装备井栏在敌城门前一字排开，然后轮番用火箭攻击城门和城墙上的敌人。由于元戎兵的超远射程，城墙上弓箭手只能挨打不能还击，由于游戏设定，城内的敌军不会轻易出城。经过几轮齐射，城墙会迅速被攻破，敌军也会很快死伤殆尽。而在野战时，尽量将所有的部队集中摆放在一个高地上，尽量在沼泽山地地形上布防，以减慢敌人的行动速度。等敌人靠近后集中攻击，顺风时使用火箭攻击，能加大攻击力并用火墙防御；逆风时使用普通攻击，防止火势蔓延到脚下。由于元戎兵的超强攻击力，敌人很难走近，这样可以近乎零的伤亡消灭敌人几十万大军。

到游戏后期，当你拥有大片城市后，领地的防守会非常困难，经常会出现四面被打，到处是敌人的局面。主力部队不得不到处救援，疲于奔命。当拥有这5万精兵后，就应该放弃救援，以攻代守了。因为如果敌人攻下你2座城市，你打下敌人3座城市，那你的地盘依然在不断变大。进攻还能有效地消耗敌人的兵力，降低防守的压力。经过这段时间紧张的拉锯战，一统中原就指日可待了！P

《指环王——中土大战》之空城计

■江西 张弛

在《指环王——中土大战》有的守城战挺艰难，电脑造兵的速度难以领教，一波又一波不停。城墙上站弓箭手的话，敌人会搭云梯，大门紧锁的话，遇到木桩兵如果救兵稍一慢点，大门就被打破了，那时敌人就会蜂拥而入。笔者技术一般，高难度游戏下的守城让我手忙脚乱，叫苦不迭。怎么办？我被逼出一个不是办法的办法——空城计。一开始不急造兵，把钱节省下来在城墙上造满弓箭塔，城门洞开，这样电脑造出一批兵就会冲进城一批，并且攻击建筑，建筑血长，一时半会儿敌人打不下，并且建筑可自动修补，基本能保持完身。这样的话敌人是进来一批死一批（没办法，我笨，只能欺负更笨的电脑AI了）。当然，这个办法最好是用在离敌人最近的基地。P

暗夜精灵制伏亡灵之道

■安徽 瞬间思路

本打法只用在Turtle Rock地图上的精灵VS不死。在这张图上由于没有雇佣兵的存在，使得不死族用双光环狗的可能性大大降低。现在我们就来看看不死族正常的几种战术。

1.天地双鬼

这是不死最经典的打法。几乎适用于任何地图上的不死对暗夜。其优点是2级基地对暗夜的压制性和骚扰性都非常强，因此TR图上近点的暗夜遇到不死家里是一定要补个远古守护者的。其缺点是升3级比较晚，如果不死没经济优势，拖到后期还是不利的。

2.单地穴狗跳3级基地转憎恶+3英雄

后劲十足的打法，拖到后期不死高等级的3英雄几乎是不怕暗夜任何装备的部队的（哪怕是最厉害的角鹰兽+奇美拉，在3英雄的杀伤下都会纷纷阵亡）。

3.比较极端的打法

双BC狗Rush的打法常见于近点，不死英雄Lich、Dark Ranger甚至Naga都可首发，但只要前期没被其打下来（此时多数不死会转出蜘蛛或天鬼），威胁就不大了；单死骑带纯石像鬼，很少见的打法，一般只有在TM、PI上见到；还有就是TR图上不常见的蜘蛛流，虽然不常见，但蜘蛛+狗在游戏中期的威力是非常大的，暗夜开矿时机不好很可能会被推下来。

再来看看暗夜的战术。首先说首发英雄的选择。在有酒馆的地图上，强烈建议使用兽王带AC的开局。为什么是兽王而非守望呢？的确，后期兽王用处不大，但早期兽王带弓箭手可比较轻松地使自己在2级基地升好时达到3级。这时2级豪猪的存在可非常好地压制不死。相反，1级的刃扇在对付天鬼时效果就弱得多了，而且血少的守望有被秒杀或被逼回城的危险，无论是哪一种情况都会延误战机，两三分钟的差距足以完全改变局势。韩国的职业暗夜选手在对付不死时绝大多数都是兽王开局，自有他们的道理。回到刚才的流程中来，我们都知道暗夜出兽王带弓箭手MF，不死是一定要带狗来扑的，很多操作好的不死选手在这一波就能奠定胜局。暗夜要注意的就是对狗的点射和拖弓箭手喝水的操作，完全不损失弓箭手很难，只要你给对手造成超过同等数量的损失就可以了。注意一定不要离开家太远！按顺序清完411和3322两处的Creep，如果此时不死还没有来再考虑其它地方的怪。平稳度过早期，在2级基地升好之后，补上知识之树和风之古树，召唤出熊猫。此时的不死主力兵种还是只有狗，暗夜要小心不死来拆没有完成的2棵树，一旦被拆掉就基本输了一半。要做到这一点，小精灵的侦察必不可少。在野外碰到对手时由于有熊猫的助阵，基本不会吃亏。在熊猫2级之后立即发动进攻（视情况而定，若不死用双光环狗，那就越早进攻越好），这个时机是最关键的，绝对要早进攻！有些玩家喜欢等到商店有了治疗卷轴再去打，这就太晚了。

现在我们来看看众多NE玩家最头痛的问题（很多其他族玩家也会被这个问题苦恼）：对不死基地的进攻。之前的一切工作都是为了这一击。即使不死升了幽魂之塔也要去打，把之前召唤的豪猪送到前面让不死的主基地打，因为不死主基地是不能选择攻击对象的（没有A键，点右键是设集结点），这样就等于少了一个冰冻塔。先打商店再打冰冻塔，不死这时没有狂狗一般不会出来，暗夜的混合部队威力可不是盖的。如果是双兵营的石像鬼则一定会出来打，这时熊猫一个醉酒一个喷火，所有部队点射狗。有2级的豪猪在，石像鬼也是脆弱的。由于小鹿的减速效果，暗夜的操作压力要小于不死。基本这一波过后，不死族不死也残废了。看部队血不多就回城，这次买了群疗再来，当稳操胜券。

如果前面做的都打不下来对手（这种可能性不大，除非对手比你强很多），那就只有去扩张、MF、重点培养熊猫的等级，不过取胜的机会已很小了。这种打法还有一个变化就是2级基地放双风之古树出鹰德，爬3级基地并开分基地。优点是对付狗很厉害，缺点是很怕大量的石像鬼，因此并不实用。P

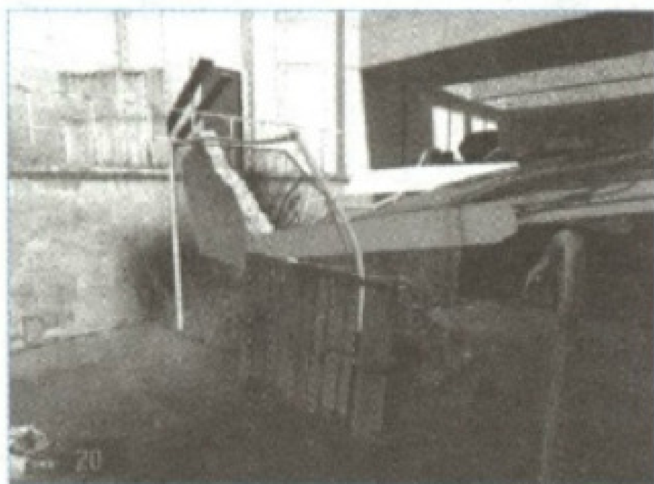


《半条命2》“最具创意的过关技巧”征文大赛

运河航道过关捷径一处

山东 姚龙

在运河航道一章，在跳过那个跷跷板出来后遇到飞机攻击，通常在左边河道过去，但这时可利用前方的翘板直接跳到右侧对面的平台。首先借助按Shift键加速，然后猛然一跳就可站在平台外缘（或蹲在木板下方用锹棍将木板击穿后跳向对面平台），开门进入前方通道可快速过关。此法运用熟练就可避免被飞机攻击，更节省了时间。P



控制榴弹炮轨迹

北京 胡洪亮

威力较强的火箭推进榴弹炮（5号武器的第二级选择）常被用来攻击天上的直升飞机，玩家通常瞄准后一发炮弹即可击毁。但由于飞机在空中为运动物体，所以不能保证“弹不虚发”。其实榴弹炮的红外瞄准线可以动态控制射出的炮弹轨迹，因此瞄准发射后，再快速移动炮筒对准天空中运动的飞机，就可以提高命中率，有兴趣的玩家还可以“秀”出个性化的炮弹轨迹。P

本期主打推荐由游侠WE工作组与完全实况WECN合作开发的《完全游侠v1.0之足球狂欢》，其余补丁中不乏佳作，大家各取所需吧。

■游侠补丁网 水寒

《实况足球8》（国际版）游侠简体中文加强版《完全游侠v1.0之足球狂欢》商店全开补丁及配置文件保存补丁
(World Soccer Winning Eleven 8)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/we8cnsa.zip

使用方法：请先删除您游戏安装目录下的Save/Folder1/KONAMI-WIN32WE8UOPT文件，然后将压缩包内的Save目录覆盖到游戏安装目录下。本补丁只适用于《完全游侠v1.0之足球狂欢》。

补丁效果：实现商店全开和配置文件保存，同时修正了游侠中文加强版无法保存配置文件的问题。（感谢游侠论坛版主007制作）



《实况足球8》（国际版）游侠完美简体中文汉化加强包《完全游侠v1.0之足球狂欢》
(World Soccer Winning Eleven 8)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/we8cnali213bt.exe

使用方法：执行We8cnali213bt.exe进入游侠新技术下载界面，加速下载130MB的完整补丁，而后直接执行补丁安装即可。

补丁效果：这是完美的简体中文汉化加强包，包含完美简体中文化、完全实名、全真球衣、最新转会、球场修正、新鞋新球等功能。更多精彩内容请玩家自行体验，具体内容讨论请到游侠论坛实况足球区。本补丁通用于原始国际版的各个版本，但请勿事先加装其他补丁以免冲突。（感谢游侠WE工作组与完全实况WECN合作开发）

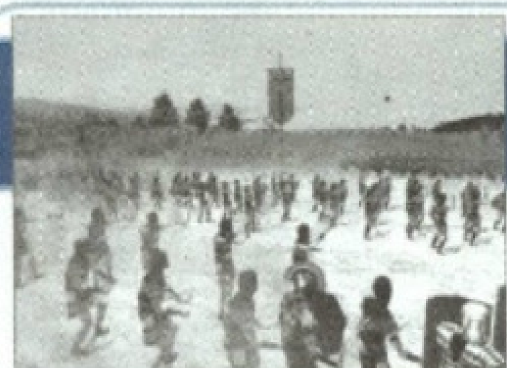
《实况足球8》（国际版）＋欧洲PC版游侠论坛精华补丁攻略经典合集第2版
(World Soccer Winning Eleven 8 International/Pro Evolution Soccer 4)



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/PES4ALL2.zip

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：包含了游侠论坛上最经典的各种相关补丁攻略技术教程，比第一精华版增加了更多内容，如各种工具、国际版专用新补丁及攻略等。（感谢游侠论坛版主richie696整理，感谢游侠论坛众多网友制作及提供）



《罗马——全面战争》中英文版v1.2补丁
(Rome: Total War)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/rome12cd.zip

使用方法：步骤较繁琐，详见压缩包内ALI213.txt文件的说明。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《罗马——全面战争》游侠原创新编MOD《大秦帝国》v0.32.39.FULL最终完整中英文双语言版FOR v1.2
(Rome: Total War)

本补丁是最终完整版本，必须在升级了v1.2版游戏的基础上安装，中英文语言版都适用。修正了上次版本的Bug，补充了更多的游戏内容。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/tsin3239allbt.exe

使用方法：执行Tsin3239allbt.exe进入游侠新技术下载界面，加速下载55M的完整补丁，然后直接执行补丁安装即可。

补丁效果：这是由游侠NETSHOW论坛的罗马工作组全力精心制作的新游戏，完美原创了大秦帝国各种兵器的战争模式，全面再现了大秦帝国的历次战争。更多精彩内容请玩家自行体验，具体内容讨论请到游侠论坛罗马专区。

《罗马——全面战争》繁体中文版v1.2升级补丁
(Rome: Total War)



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/romecn12.exe

使用方法：直接执行补丁安装即可。英文版用户可先使用游侠汉化包，再使用本升级包，即可升级到最终的v1.2中文版。升级之后必须使用附带的中文版补丁，详见本期相关补丁。

补丁效果：包括游侠汉化版在内的所有中文版均可升级为v1.2版进行游戏。（非常感谢游侠论坛版主zyyjcj制作）

《罗马——全面战争》v1.2升级版游侠论坛精华补丁经典合集
（Rome：Total War）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Rome12.zip

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：包含了游侠罗马论坛上最经典的适用于v1.2升级版的各种补丁，如中文版修正、金钱修改器、国家全开等。（感谢游侠罗马论坛版主ggleon整理，感谢游侠罗马论坛众多网友制作及提供）



《信长之野望——天下创世》（中文版）游侠论坛精华原创剧本17合1

还记得上次向大家推荐的《天创原创剧本6合1》吧？好剧本接连出现，本次整理的合辑共打包了17个原创剧本。感谢游侠NS论坛版友们的倾力制作（以下为战役作者名单）：13th-real、wutherings、liujj312、fy820815、newtypeyyt、shandaro_new、terryye520、ddr3、3307971、fcgbsfc、fenghan006、星期天。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/nb11new61.zip

使用方法：将具体剧本解压后，把后缀名为“.11T”的文件放入“我的文档/Koei/Nobunaga11 Tc/Edit/Trial”目录，游戏中在“战役试炼”导入即可。

补丁效果：17部战役均为参与游侠天创版战役编辑活动的得奖经典战役，内附详细原创作者列表及作品说明。

《信长之野望——天下创世》（中文版）游侠论坛精华补丁攻略经典合集第二版

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/nb11pkall.zip

使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。

补丁效果：包含了游侠信长野望论坛上最经典的各种补丁及攻略，比第一精华版增加了更多内容，如新修改器、新军略战术、内政心得等。（感谢游侠信长野望论坛版主yhly整理，感谢游侠论坛众多网友制作及提供）

《星际争霸》及《母巢之战》v1.12升级档与补丁
（StarCraft Brood War）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/bw112cd.zip

使用方法：先执行压缩包内的官方v1.12升级档，再将Scbw_112.exe文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：可顺利将游戏升级为v1.12版并连接战网，且游戏时无需放入光盘。

《自由力量VS第三帝国》补丁
（Freedom Force vs the Third Reich）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/ffvt3rcd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《合金装备2》（简体中文版）补丁
（Metal Gear Solid 2）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/mgs2cnqass.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的Mgs2.exe文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。（感谢游侠论坛qass原创制作）

《太空刀客》补丁
（Maximus XV Abraham Strong）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Maximuscd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《空降奇兵》补丁
（Airborne Troops）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/AirborneTroopscd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《魔法学徒》补丁
（Sorcerers Apprentice）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Sorcererscd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

新浪、大众软件联合讨论征集活动第六期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

电视剧《仙剑奇侠传》之我谈

"十年生死两茫茫，不思量，自难忘。"，十年之后，再见《仙剑奇侠传》，再见灵儿与月如，我们的情感又一次激荡，我们对照着游戏中的人物和屏幕上的人物，评判着也沉浸着……《仙剑奇侠传》电视剧，你觉得它诠释了游戏仙剑的真髓了吗？它改编得成功吗？是你心目中的仙剑再现吗？作为国内第一部将游戏改编为电视剧的作品，你对它有哪些欣赏或者不满？欢迎加入我们对电视剧《仙剑奇侠传》的讨论。

正方：仙剑既然有这样的机会拍成电视剧，就应该支持！

新浪网友 ck31999495

音乐不错，应该说歌词和场景很贴切才对。演员也不错，演得很到位。但李逍遥是不是演得有点太"色"了啊。阿奴的身世改得有点太离谱了吧：酒剑仙和圣姑的女儿！这有点让人费解！回忆的部分有点太长了，有4集左右，我认为应该精简点。剑圣利用李逍遥点化姜明那部分说的话，很多都让人不明白，我看了4遍才看懂了些，这也太"强"了。锁妖塔里除了姜明还有天鬼皇，可电视剧里锁妖塔成了姜明的天下，我觉得天鬼皇出来会更好！还有，林月如牺牲在了锁妖塔，最起码把尸体找出来吧，那样还能在以后拍个续集什么，现在尸骨无存啊！最后的结局太悲惨了点吧，几乎没有什么活人了，都去了。我在这里拜托编剧，你就留几个活口吧！

新浪网友 darioxdang1874

有善才有恶，只有恶的存在才能显示善和美。所以对这部片子抱有绝对负面情绪的朋友们，表现也是很正常的。这部片子可能并不是所有玩家心目中的完美之作。但什么才是完美呢？试问："道是什么？"希望大家带着开放的思想去看片子。我之前看到有的人发帖说看到一半就看不下去了。而且马上得出定论说这是垃圾。很明显这些人的思想很封闭。因为至少你应该将所有看完再做评价。影视作品不单单是艺术还是商品，出于商家的考虑是怎么利用商品赚钱和考虑其消费群。所以对于这部片子我总的结论是褒大于贬。

新浪网友 xunjie2005

与其争论不休，不如用自己的方式去爱仙剑。不要用冷酷无情的话棒去那些你们所谓记恨的忠实玩家忠实影迷，请大家用支持的心希望的心面对仙剧！

新浪网友 yjp_1998

每个人心中都有自己的《仙剑奇侠传》，导演只不过把自己心中的《仙剑奇侠传》拍出来了而已。我不敢说这部电视剧《仙剑奇侠传》是最好的，但我肯定这个导演用心去拍了，不然不会有那么美的画面。所以我很喜欢这部《仙剑奇侠传》。

新浪网友 jinying914

在游戏中很多东西是不能生动具体地表达出来的，再说电视剧可以把剧情演绎得更丰富，人物也塑造得更完美。

反方：演员不传神，剧情乱修改，这样的"仙剑"不如不拍！

新浪网友 jy00056746

看了仙剧不能不说两句。仙剑游戏是中国武侠游戏的里程碑，那个年代的中国PC游戏人没有没玩过的。仙剑已经不单单是RPG那么简单，它是一个凄美回忆，让我们发现游戏也可以撼动人心。经历了那个时代的人提起仙剑，是一种深于内心的自豪：我们体验过那个年代、那段令人酸楚的传说。再来看看电视剧，我看过了后，总的来说，还是有些遗憾，这是无法避免的。因为游戏是我们心中的梦，而电视却由他人来扮演。恐怕这就是令那些玩家愤愤不平的初衷。剧情的改动真是让人无法恭维，毕竟，电视是电视，游戏是游戏。我甚至可以苛刻地说：无论你怎么拍，也达不到我的要求。

新浪网友 liujiachen198522

仙剑主角真不少，就是长得不咋好。灵儿的确很乖巧，不过灵气没处找。阿奴演得挺搞笑，咋的就会整小宝？逍遥不敢说不帅，眼泪鼻涕太潦草，揉揉眼睛细细瞧，嘴里门牙还缺角。月如演技鼎鼎好，大概戏分占主角。因非导演我疑问，到底谁是女一号？人家游戏你改片，另类还是想装叼？影视可能把你捧，我用酒神轰你吊！

新浪网友 218.62.3.*

晕！看完之后实在感觉太奇怪了，感觉完全不对，搞得好像琼瑶阿姨的言情故事。别用这些粗制滥造的东西拿出来骗人，多花点心思，别怕花钱。竟然搞出这种东西！可悲，可怜，可叹。

新浪网友 221.192.10.*

仙剧从头至尾整个一疯子和傻子的故事。期待了半年——赵灵儿成了爱哭鬼，阿奴成了傻子，林月如也想老公想成了结婚狂，（躺在地上等李逍遥KISS的那段想必大家还有印象吧！）好好的一个仙剑变味了。拿某些人士曾经对某名导拍摄的《天龙八部》的评价：大家就当这是看风景片好了！

新浪网友 60.4.80.*

剧情改得面目全非。是仙剑我们都支持是不错，不过总得对得起我们大家的感情吧。改得不要太过分还是可以接受的。对于这部电视剧，我要大声说NO。买了全套的光盘，没看到10集就看不下去了，索性直接看了最后一集。作为一部电视剧不算很垃圾，但是请不要打着仙剑的旗号欺骗我们的感情。

（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

闲言碎语

重归单机时代

■云南 Jade

在网游那些ID背后，只剩下一串串的脚本数据，而电脑桌前的椅子空无一人。于是我又扛起了那熟悉的AWP，杀回网吧中昔日的角落。网吧墙上那张告示已经发黄，"打CS作弊者，一经发现拖出去打！"虽然暴力，但这告示得到了大多数玩家的赞同。他们一是怕打，二是尊重游戏、尊重对手。多么希望这种尊重也能发生在网络游戏里。

仙剑的游戏补丁贼酷，俺"穿"了这么久，它就是不破！　(61.167.139.＊)

没啥可说的了，都是仙剧惹的祸。　(221.233.229.＊)

电视剧《仙剑奇侠传》让我重温了这个经典游戏。也许一个好的游戏就像一坛封存已久的老酒，今日品来依旧醇香。　(220.162.218.＊)

仙剑惟一的缺点，就是它只是一个游戏；优点之一就是：还好，它只是一个游戏。　(218.56.76.＊)

自古英雄出少年，似水红颜惹人怜；今生情尽空悲切，来世再续未了缘……　(218.88.239.＊)

看了仙剧之后郁闷……终于明白这不是给我们Fans拍的电视剧。　(219.144.232.127)

作为一个玩了近20年电子游戏的老玩家，仙剑电视剧在内地开播的时候，当然把PC游戏第一的宝座让给仙剑。那是我第一时间购买的正版游戏，玩到中盘，听到女主角灵儿的最后结局是死去，就不愿再玩下去了。　(221.218.41.＊)

仙剑永恒！一切经典的游戏都可以在时间的推移中被人们忘却，惟有"情"字可以永恒，仙剑可以永恒！　(218.244.81.＊)

没办法了，我的眼泪选择了仙剑……　(61.49.147.＊)

OP： 爱屋及乌，最近沾仙剑的游戏都受欢迎。

关于硬星科技公司成立大会的发言记录节选

■黑龙江 肖鹏

大家好：

欢迎大家参加硬星（hardstar）科技公司成立大会。我作为硬星科技的董事长，向大家介绍一下我们公司成立的目的、工作方向和远景规划。

我们硬星公司成立的主要目的，就是要振兴中国的PC单机游戏市场。也许有人会问，现在所有的公司都一门心思搞网游，你们怎么别出心裁，搞单机呢？这个问题问得好，理由是这样的（以下删节500字）。总之，在这个多事之秋，搞网游完全有可能把自己搞向班房。为了公司的广大员工着想，为了防止大家被陷入网络游戏不能自拔的玩家的父母追杀，我坚决禁止我公司开发网游。

我们的工作方向是中文武侠RPG。我的计划是这样的：首先在各大媒体搞宣传，说硬星公司的成立带来了单机游戏新希望。希望单机玩家踊跃支持，并希望网络游戏玩家浪子回头，勇于承认错误，回到单机阵营。然后开发游戏。首先造出声势，说我们已经向国外购买了最新的3D引擎NBR系列。NBR是世界顶级的引擎，某某世界的极大作（因为商业机密我们不能公开这款游戏的名称）就是根据这个引擎制作的。我们已经完全、彻底、立体式地掌握了这个引擎，并适当地根据中国国情进行了修改，将其另命名为牛鼻人引擎；十分符合东方人特别是中国玩家的自身利益和审美观念，代表了先进的电脑生产力和优秀的电脑文化。我们采用这个引擎开发的这款游戏已有4年了。然后就是介绍游戏剧情。剧情是RPG的灵魂，我们的游戏剧情是相当完美的，拥有深邃的思想性和艺术性。故事情节由于是商业机密不便公开，但我可以适度向大家透露一些。它讲的是纷乱战国时代，一个男人和5个女人令人痛断肝肠、撕心裂肺、骨断筋折、发人深思的爱情故事。故事可以拥有1对1，1对2，1对3，1对4，1对5的多种排列组合式结局。游戏音乐方面，维也纳的一个交响乐团负责游戏背景音乐的制作，还请了当今最牛的歌手给主题歌谱曲、作词并负责演唱。游戏的名称暂定为《鬼侠怪剑传》。游戏时间？我可以负责任地告诉各位玩家，本游戏在测试时的最快通关纪录是10000小时，其中剧情用了10个小时，迷宫用了9990小时。这样足够玩家不吃不喝不睡玩14个月，再加上各种结局……我就不多说了。我相信各位玩家的家长会支持我们的，毕竟一年中只需要给孩子买一款游戏，省钱啊。游戏初步发行4个版本，预订版99元，标准版66元，豪华版222元，百年珍藏版999元。百年珍藏版尤其值得一提。初步估计玩家打穿所有结局和所有支线的时间是100年，所以我们的百年珍藏版从外包装到游戏碟片，都采用了国际上最最流行的纳米技术，保证玩家能够玩100年而不会因碟片损坏无法游戏。由此可见我们公司对广大玩家负责任的态度。另外，我们也建议广大玩家同时购买官方攻略，我们认为在一年之内其他版本的攻略是不可能出现的。有人说在我国国情下，正版的销量可能不是十分理想。所以我们还要推出地下版，分为简装——硬纸包装加碟片3元，精装——硬纸上印1／5攻略加碟片6元，正规装——硬纸加塑料加说明书加碟片15元。这样我们双线作战，相信将会取得成功。

我们的远景规划就是坚持走自己的路，让别的公司模仿去吧。基于以上种种理由，《鬼侠怪剑传》的成功是必然的。发行《鬼侠怪剑传》后，我们将继续推出该游戏的资料片，包括前传、后传和外传。希望广大玩家支持。当然，我们也打算涉足其他类型的游戏，比如说RTS。这种类型的游戏在中国乃至世界都是很有前途的。到那时，我们的游戏将冲出亚洲，走向世界。让我们戒骄戒躁，脚踏实地地努力奋斗吧！

OP： 制作游戏到底是为了什么？谁能告诉我……

教人学坏

■晶合实验室 生铁



我有时也听古典音乐。我最喜欢的古典音乐家是法国的德彪西。他的音乐受象征派诗歌和印象派美术的影响颇深，在19世纪末的音乐界是属于离经叛道型的。他作曲不遵循传统古典音乐中的大调和小调音阶的使用，而喜欢用没有半音的6个全音音阶作曲；和弦的设计也很怪，所以他的一些曲子旋律相当优美，节奏飘逸变幻。一些当代的流行音乐家把他的曲子改编成了迷离的电子音乐。

我最喜欢他的钢琴曲是贝加摩组曲（Suite Bergamasque）的前奏曲（Prelude）。但是在我的4套CD里，只有一位演奏者的演绎能让我感到满意。德彪西的曲子本身已极尽华美之能事，而在演奏中，就需要将这种华丽感控制在一定范围之内——内敛清澈的演奏方法，可以给人以更大的感悟空间。中国的古典艺术家们往往深谙这种含蓄内敛之道。遗憾的是，由于这套CD是国内某音像出版社出版的，并没有标示出演奏者的姓名。而另3套CD中的演奏者虽然都是国外的名家，但是听起来就太画蛇添足了。他们把自己一厢情愿的想象和激情，夸大地释放在德彪西的音乐之中。

本期TOP TEN当中的10款单机游戏里，竟有5款是“仙剑”系列的作品，真让我不敢相信。在我向可爱的林晓姐姐反复确认之后，才接受了这一事实。林晓姐姐告诉我，这种反常的现象和“仙剑”电视剧的开播有关，“仙剑”的Fans实在是太多了。我又唏嘘了一番。到晶合后院一看，大家也正为这事吵得不亦乐乎。原因是冰河前两期写了篇名为《打的就是你儿子》的文章，里面表达了对该电视剧的若干不满。后院里竟分成了两派，为这个由原著改编的电视剧到底是好还是不好，发表自己的观点。

依我看，仙剑电视剧的演员选得还是不错的，几位主要角色总归是符合自己的想象。而赵灵儿变为蛇身后，行走的姿势也着实可爱——镜头只照着她的上半身——见她两个香肩前摇后摆，身体就向前移了过去，使我联想到那个“挣钱了！挣钱了！我买什么送给妈？”的广告中的女郎。

很多人认为当下许多电视剧的编导，脑袋里都进了水。我看未必尽然，他们可远比我们要聪明多了。

有时，收敛着来，是一种方式；放开了，大张大合，也是一种方法。这些电视剧就是大张大合的，并且真的有收视率，真的能赚到钱。

我劝那些批评“仙剑”电视剧的同志们也不要自作多情地捍卫原著精神了。如果你们认为当下的电视剧水平有待商榷，那还是问问我们观众的水平在哪一个层次上吧。

这些电视剧全部都是“人民群众喜闻乐见”的作品。你挡在别人电视前面，插着腰乱骂，招人讨厌，还不如干脆坐下来，一起和大家欣赏更好些。或者选择走开，你也可以去听古典音乐。

德彪西当时也曾对绝大部分的古典作曲家嗤之以鼻，结果下场如何？大家可以想象。

再不然你也可以去玩网络游戏。不过还得小心，那里面玩家的水平大约还在电视观众水平之下。不过我的这个结论下得过于武断。本期排行榜上，海外公测中的《魔兽世界》竟以863票拔得头筹，这说明我们的玩家素质也未必都如想象中那般差。另外，很多人对于《魔兽世界》在国内运营后，它的游戏环境是否会保持健康心存疑虑。我想这一点是毋庸质疑的，答案当然是“否”。

网络游戏好像一个大主题公园，设计再漂亮，管理再好，也还要看进公园玩的游客是什么素质。从小浸淫在古装搞笑电视剧和速成网络游戏里成长起来的少年，素质问题的确是个要重视的问题。否则，我们这些日渐老去的人岂不是没有盼头了。P

编辑推荐游戏榜

推荐编辑 生铁

游戏	推荐理由
《连宝石2（Bejeweled 2）》	Pop Cap games的连宝石是易于上手，难于精通的好玩游戏。它的音乐非常好听，能使你暂时忘却烦恼。
《三国志X增强版》	这款游戏整体设计合理，虽然没有IX代那样强调战略真实，但操作却行云流水得多。增强版的历史回顾和生子系统都很有趣。
《隐藏与危险2——军刀中队》	这款游戏才是真正有趣的二战游戏，《使命的召唤》太幼稚了。

TOP TEN

龙虎榜 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1. 魔兽世界	863	暴雪	2004年	第九城市	↑
2. 剑侠情缘Online	758	西山居	2003年	金山公司	↑
3. 泡泡堂	692	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓
4. 梦幻西游	657	网易	2003年	网易	↑
5. 天堂II	590	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↓
6. 魔力宝贝	575	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	○
7. 大话西游II	546	网易	2002年	网易	↑
8. 仙境传说（RO）	523	Gravity	2003年	游戏新干线	○
9. 轩辕剑Online	411	大宇	2003年	网星史克威尔艾尼克斯	↑
10. 石器时代	403	JSS	2001年	北京华义	↓

单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理	名次升降	本刊评分
1. 仙剑奇侠传	2168	大宇	1995年	晶合时代	↑	8.6
2. 仙剑奇侠传三	1317	大宇	2003年	寰宇之星	↑	7.8
3. 新仙剑奇侠传	1288	大宇	2001年	中青旅创先	↑	7.3
4. 仙剑奇侠传二	1283	大宇	2003年	寰宇之星	↑	7.1
5. 魔兽争霸III——冰封王座	1067	BLIZZARD	2003年	奥美	↓	8.5
6. 半条命——反恐精英	648	SIERRA	2001年	奥美	↓	8.8
7. 暗黑破坏神II——毁灭之王	628	BLIZZARD	2001年	奥美	↓	8.9
8. 轩辕剑叁外传——天之痕	581	Gravity	2000年	上海育碧	↑	8.2
9. 仙剑客栈	397	大宇	2001年	中青旅创先	↑	7.9
10. 轩辕剑外传——苍之涛	378	大宇	2004年	寰宇之星	↑	7.8

网吧流行游戏排行榜

1.半条命——反恐精英
2.泡泡堂
3.魔兽争霸III——冰封王座
4.梦幻西游
5.传奇3
6.冒险岛
7.天堂II
8.传奇世界
9.仙境传说
10.QQ游戏

榜单说明：

本期网吧流行游戏取样于北京、上海、武汉、广州、沈阳、西安、成都7座代表城市的23家网吧。其中有1000台以上电脑的网吧1家，300台以上电脑的网吧6家，100台～200台电脑的网吧11家，50～100台电脑的网吧5家。由于各地的文化差异，玩家选择的游戏也有差异。

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903、联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。













